

SHOGO PEŁNA wersja gry!!!

mobile armor division

2CD Klub CD-Action
dzwoncie: 0801 600 200

Najlepiej sprzedający się magazyn komputerowy w Polsce

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916

Numer 02/2000 (45)
Luty 2000
Cena 15 zł 99 gr

Pełne wersje użytkowników

PC-BaX V02.21

Presto! PhotoAlbum 1.5

Gabriel Knight 3

SWAT 3

Interstate'82

Komputery XXI wieku
Zabezpieczanie systemu
Test Ge-Force!

QUAKE III ARENA

1 9 9 9



Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie

www.silvershark.com.pl



NOWA, DOSKONAŁA GRA PRZYGODOWA Z NIEPOWTARZALNĄ, TAJEMNICZĄ ATMOSFERĄ.

Rozwiąż siedem tajemnic w siedmiu rozgrywkach.
Zmier się z Mefistofeilem - najpotężniejszym z demonów
- mistrzem iluzji i podstępu.

FAUST

Wkrótce w sprzedaży w cenie 79 zł.

Siedem dusz będzie zaprzędanych
Siedem dusz będzie potępionych
Siedem dusz musi być zbawionych... Nie licząc Twojej.

4CD 

Marcellus Faust, to wielki mędrzec i jednocześnie strażnik strzegący tajemnic opuszczonego wesołego miasteczka. Pewnego dnia u jego bram pojawia się postać, która burzy dotychczasowy porządek. To Mefistofeles, potężny demon, mistrz iluzji, kuszenia i podstępu. Gracz wcielając się w postać Fausta musi unikać pułapek zastawionych przez potężnego demona. Zadanie nie jest łatwe. Czeką Cię podróże przez 7 ogromnych lokacji, w których będziesz musiał odkryć 7 wielkich tajemnic i uratować 7 dusz oraz oczywiście siebie samego...

Faust, zajmujący 4 płyty CD, to kolejna obszerna, fantastyczna gra przygodowa mistrzów gatunku z firm Axel Tribe i Cryo - twórców serii Alone In The Dark, Atlantis, czy gry Prisoner Of Ice.

Gra łączy elementy horroru, fantasy oraz czarnego humoru, a jej atmosfera dorównuje najlepszym filmom grozy. Takiego klimatu nie znajdziesz w żadnej innej grze!

niska cena
79
złotych

PL
CD PROJEKT

ORYG.
Z FIRM
CD PROJEKT
WYKONANIE
ZABAWIA
DOBRA
CENA

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

arxel
tribe

A
multimedia

cryo
INTERACTIVE



Już w sprzedaży
wspaniała
gra przygodowa

Szukaj w sklepach
w całym kraju!

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69;

Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19;

Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Perca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 1999 Cryo Interactive Entertainment • Axel Tribe • Anne Carriere Multimedia • Wszelkie prawa zastrzeżone • Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00.

RÓŻNE PERSPEKTYWY

Zbyszek: Zrobiło się znowu tak jakoś FPP...

Jurek: Nie wiem, co masz na myśli.

Zbyszek: Chodzi mi o perspektywę pierwszej osoby (z angielskiego First Person Perspective), czyli wirtualny świat widziany oczami prawdziwego gracza, chociaż za pośrednictwem całkiem nieprawdziwego bohatera gry.

Jurek: Kręcisz jak jednonożny cyklista, zamiast powiedzieć wprost, że lutowe wydanie CD-Action stoi pod znakiem dwóch wielkich gier zrobionych w konwencji strzelanek FPP. Pierwsza z nich to legendarna już na rynku polskim pozycja znana jako SHOGO, którą to gierkę w angielskiej wersji językowej z radością oddajemy Wam za darmo. Druga to absolutny przebój, kultowa nawałanka, odlotowa strzelanka wyczekiwana przez koneserów od wielu miesięcy (uwaga: werble, fanfary i cheer girls z pomponikami) trzecia odsłona Quake'a!

Zbyszek: No dobrze już dobrze. Nie emocjonuj się tak, bo to niezdrowo. Faktycznie chciałem zagać o tych grach, ale nasze czasopismo liczy sobie 196 stron, a nie wszystkie przecież zapełniłoby Quake'iem Areną i SHOGO. Poza tym chciałem też tak trochę symbolicznie...

Jurek: A to co innego. Nie wiedziałem, ale przypuszczam, że chodzi ci o bardziej ludzki wymiar pierwszoosobowej perspektywy. Biorąc pod uwagę nabrzmiałe ostatnio problemy na rynku prasy komputerowej, spowodowane niezgodnością stanowisk w kwestiach podstawowych, można zaryzykować stwierdzenie, że niektórzy mało przejmują się perspektywą trzeciej osoby (z angielskiego Third Person Perspective), czyli tak zwaną opinią publiczną albo po prostu Czytelnikami i za bardzo koncentrują się na FPP, czyli na własnym, wydumanym świecie. Istnieją próby zadecydowania o naszych Czytelnikach bez Czytelników, co naturalnie pozostaje w rażącej sprzeczności z zasadami, które my wyznaczamy.

Zbyszek: Teraz to już ty przesadziłeś. Pewnie uważasz, że umiesz czytać w myślach? Nawet jeśli trafiłeś w dziesiątkę w sprawie FPP i TPP, to z całą pewnością jest jeszcze wiele do powiedzenia o nielinearności fabuły...

Jurek: Ależ naturalnie, nie krępij się. Nie chcę wchodzić ci w słowo, bo wolność wypowiedzi to zagwarantowane konstytucyjnie prawo. Ale czy aby nie zdradziłeś sekretów zawodowych, dając do zrozumienia (co prawda bardzo nie wprost), że rozwój wypadków nie musi teraz potoczyć się według z góry zaplanowanego, żeby nie powiedzieć zaimplementowanego odgórnie, scenariusza? Wiemy, że w każdej porządnie napisanej przygodzie istnieją możliwości wyboru, prowadzące gracza do rozmaitych rozwiązań. Nie chcę nawet myśleć o wpisywaniu cheatów, bo radość z grania bierze wtedy w łeb.

Zbyszek: Powiedziałem może tak: CDA zawsze stało na stanowisku, że totalna nielinijowość, generowanego na żywo scenariusza, jest podstawą sukcesu TEJ gry, zaś wszelkie ingerencje w engine gry, wyposażenie bohatera czy zawartość jego inwentarza są niedopuszczalne i sprzeczne z jej zasadami. Niech każdy gra w co chce i jak chce, jeśli pozostaje to w zgodzie z jego sumieniem. Zabawę w Matrixa pozostawmy tym, którym się wydaje, że świat TEJ gry można kształtować wedle własnej woli czy kaprysu.

Zbyszek: Mam teraz wrażenie, że większość czytelników zaczyna z cicha bulgotać, niczym czajnik na gazie albo usiłując zogniskować oczy, które stanęły im w ślup podczas lektury tego tekstu. Bo jakby nie patrzeć, to już dobre pół wstępnika minęło, a niewątpliwie (czyli większość czytelników) nie wie, do czego i kogo pijemy tym tekstem.

Jurek: No cóż - sztuka mówienia tak, by powiedzieć co się chce, nie mówiąc jednocześnie niczego konkretnego :) to dziennikarska podstawówka. Zdradzimy więc Wam, że TA gra - to nasze życie, nasza praca, nasze pismo. A także Wasze życie i Wasze pisma (tak - w liczbie mnogiej). To jak w Matrixie - życie sobie i nie wiecie nawet, że wokół Was toczy się GRA... o naprawdę sporą stawkę. Na razie jednak nie zaaplikujemy Wam czerwonej matrixowskiej pigułki. Jeszcze nie czas. Ale może już wkrótce...

Zbyszek: Wiemy, iż dzisiejszy wstępniak jest dziwny, niezrozumiały (dla części z Was), orwellowski, matrixowski i w ogóle suxx.

Jurek: Ale w tym miejscu czasem takie rzeczy dzieć się muszą. Nie zawsze jest chęć, by się radośnie szczerzyć.

Zbyszek: Tym bardziej, że w naszej branży dzieją się ostatnio niezbyt optymistycznie nastrajające do rzeczywistości zdarzenia.

Jurek: Jedną z nich jest - jeśli tego jeszcze nie wiecie - zakończenie egzystencji jednego z najstarszych pism w naszym światku. Mowa o Gamblerze. Będzie go nam brakować... Niektórym z Was wydaje się, że nasza branża jest skłócona i jeden drugiemu by truciźnie do herbaty dosypał.

Zbyszek: Nooo, są i tacy. Ale ogólnie układ jest tego typu, że choć pisma ostro (i nie zawsze fair, niestety) ze sobą konkurują, to jednak istnieje też zawodowa solidarność i szacunek dla cudzych osiągnięć. Dlatego nasz żal po Gamblerze wcale nie jest obłudną pozą...

Jurek: Aby jednak zakończyć nieco optymistyczniejszym akcentem... Redakcja CDA dziękuje wszystkim tym, którzy nadesłali nam życzenia świąteczne i noworoczne.

Ponadto dzień jest coraz dłuższy, a do wakacji coraz mniej czasu :). Nieubłagane zbliża się też termin końcowy nadsyłania ankiet, które zamieściliśmy w grudniowym CDA. Jeśli jeszcze tego nie zrobiliście, wytnijcie ankiety i wypełnione przysyłcie do nas. My je uważnie studiujemy, dziwiąc się jednocześnie Waszej przenikliwości. Efektem tego zadziwienia są niewątpliwie zmiany zawartości i wyglądu CD-Action. A Wy stajecie się w ten sposób Redaktorami czasopisma, które czytacie.

Zbyszek: A teraz już nie pozostaje nam nic innego, jak zaprosić Was do lektury najnowszego CDA. Zapewniamy, że będzie to lektura przyjemniejsza i łatwiejsza niż dzisiejszy wstępniak. Z obowiązku, ale i z dumą, informuję też, że linia Klubu CD-Action, czynna przez cały tydzień, 24 godziny na dobę, działa już od miesiąca. Umożliwia ona zakupy sprzętu, gier, oprogramowania i wszystkiego, co kojarzy się z komputerami. Jest to też szansa poradzenia się, uzyskania informacji lub pomocy fachowców (na temat gier też!). Dzwoncie pod 0801 600 200; żeby się o tym przekonać. Bez obaw - nie jest to jeden z tych numerów, które liczni rozmów rozgrzewają do czerwoności, a rachunki później liczone są w setkach złotych. My za te połączenia też płacimy!

Jerzy Poprawa

Zbigniew Bański

PS. UWAGA:

ZMIENIAMY ADRES! OD NASTĘPNEGO NUMERU CDA BĘDIEMY MIELI NOWĄ SIEDZIBĘ. PAMIĘTAJCIE O TYM, PISZĄC LISTY (TE WYSŁANE NA STARY ADRES DOJDA... ALE LEPIEJ WYSYLAĆ NA NOWY, KTÓRY ZNAJDZIECIE W STOPCE REDAKCYJNEJ).

Errata

Informujemy, że w styczniowym CDA (przez świąteczny zbieg okoliczności) zostały zamienione miejscami reklamy firm Planeta Gier oraz EXE. Pierwsza z nich miała być na trzeciej stronie, a druga - na przedostatniej. Wyszło na odrót, za co przepraszamy wszystkich wprowadzonych w błąd.

CD-ACTION
e-mail: edaction@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl
Numer 45
LUTY 2000

REDAKCJA

51-667 Wrocław,
ul. Dąbrowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452138

REDAKTOR NACZELNY

Zbigniew Bański

Z-CIA REDAKTORA NACZELNEGO

Jerzy Poprawa

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Jan Jankowski, Maciej Jakubski,
Maciej Lewczuk, Paweł Musiałowski, Lukasz
Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies,
Agnieszka Siejka, Andrzej Sitek, Jacek
Smolinski, Mariusz Turowski

STALI WSPÓŁPRACOWNICY

Lukasz Bonczol, Piotr Lasoń, Wojciech
Podgórski, Andrzej i Patryk Sawicki, Wojtek
Tarczynski, Przemysław Ostrowski,
Paweł Omelko, Sławek Blyskal,
Andrzej Tunkiel, Krzysztof Gonciarz

REDAKTOR TECHNICZNY

Jacek Sawicki

PROJEKT GRAFICZNY

SKŁAD KOMPUTEROWY

Jacek Sawicki
Grzegorz Jaszczyzyn
Beata Haratym

KOREKTA

Kazimierz Serwin

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3412082
tel./fax (0 71) 3412083
e-mail: edaction@silvershark.com.pl

DYREKTOR WYDAWNICTWA

Zbigniew Bański

BIURO OBSŁUGI KLIENTA

tel. (0 71) 3412082
tel. (0 71) 3412083

KIEROWNIK BIURA

Krzysztof Herla

PRENUMERATA

Marek Buczek
tel. (0 71) 3437071 w. 338

REKLAMA

Jacek Bzdun
tel. 0603 075889
e-mail: reklama@silvershark.com.pl

DRUK

Poligrafia S.A. Kielce

PC Answers PCFormat PCGuide

W tym wydaniu CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide. Wymagania czasopisma należą do: Future Network Plc., UK 1999.

Wszelkie prawa zastrzeżone.
Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reproduktowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też odczytywanej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.
Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada. Płyty CD dostarczane wraz z piśmie zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means, without the written permission of the publisher. Silver Shark accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself a right not to return unreserved manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.

WALDORF KONTROLWANE
WYDAWNICTWO I DYPLOMATYKA



Nakład 160 000

• ZAWARTOŚĆ COVER CD •

Zawartość Cover CD	6
--------------------	---

• W PRODUKCJI •

Board Zone	12
Prince Naasem Boxing	20
BattleTanx 2	24
Soulbringer	26
Stupid Invaders	28
Black & White	30
Conquest Frontier	32

• ZA PIĘĆ DWUNASTA •

Evolva	34
Crime Cities	36

• GRY RECENZJE •

NBA Live 2000	38
Delta Force 2	40
Guess Who?	43
Imperium Galactica 2	44
Fatal Illusion	48
Phoenix	50
AMA Superbike	53
Interstate'82	54
Septerra Core	56
Liga Polska Manager 2000	58
Spec Ops 2	60
Flojd	62
Hidden & Dangerous:	
Fight For Freedom	64
Half-Life: Opposing Force	68
Gabriel Knight 3	70
Kroniki Czarnego Księżyca	72
Close Combat IV	76
Quake 3 Arena	80
Urban Chaos	84
Panzer Elite	86
Diplomacy	89
SWAT 3	90
Star Trek: Hidden Evil	94
Age of Wonders	96

• SUFLER •

Dink Smallwood	98
----------------	----

• ŚWINKA •

Command & Conquer - story	100
Grand Prix Manager 2	102

• NIE TYLKO GRAMY! •

Kurs Pascala cz.4	104
Wirusy w Internecie	106
Alternatywy dla TP SA	107
SIC! - magazyn internetowy	108
Ferie w Internecie?	108

• MULTIMEDIA •

Furby	120
Millard w rozumie '99	121
Creatures Adventures	122
Guitar Workshop	123
Najstarsze cywilizacje:	
Starożytny Bliski Wschód	126
Język polski w ZOO	127
Matematyka. Testy	
multimedialne; Poznaj świat:	
Przyroda i my;	
Sity i energia	128
Wirtualna podróż: Londyn	130

• SPRZĘT •

Comdex - raport z wystawy	132
Zabezpiecz swój system	133
CD-R - Porady	136
Karty graficzne 3D	138
Domowa rachunkowość	140
Muzyka w MP3	143
Przeglądarki WWW	144
Catch-UP -	
automatyczny upgrade	146
Strzeż się hackera!	148
Płyty główne	152
Słownik komputerowy	154
Podkreślenie... kalkulatora!	156
Komputery XXI wieku	157
Cyfrowe aparaty	
fotograficzne	161
Głośniki dla wybrednych	164
Montujemy wiatraczki!	166
GeForce	167
ASUS AGP-V6600 Deluxe	169
Creative Annihilator	
GeForce 256	170
ELSA Erazor X i X2	172
SoundBlaster	
Surround 1024	173
Memorex CD	
LabelMaker Kit	174
PC Dirpad	174
VideoBlaster WebCam Go	175
Abit WX6	176
Elsa Erazor III Pro	177
DVD Blaster 6x	178

Saltek R100	179
Tunery AVerMedia	180
HoonTech Digital Brackets	181
HoonTech Soundtrack	
128DDMA Ruby	182
Zykon JoyWarrior Plus	183

• INNE •

Konkursy	18
Okladki na CD	22
Prenumerata	66
Planescape Torment cz.2	103
Na Luzie	110
Pomocna Dłoń	112
FPP-Zone	114
Scena komputerowa	116
Przemyslenia	118
Klub CDA	184
Sklep firmowy	186
Action Redaction	190
Tipsy	194

Age of Wonders	96
AMA Superbike	53
BattleTanx 2	24
Black & White	30
Board Zone	12
Close Combat IV	76
Command & Conquer - story	100
Conquest Frontier	32
Crime Cities	36
Delta Force 2	40
Dink Smallwood (solucja)	98
Diplomacy	89
Evolva	34
Fatal Illusion	48
Flojd	62
Gabriel Knight 3	70
Grand Prix Manager 2	102
Guess Who?	43
Half-Life: Opposing Force	68
Hidden & Dangerous: Fight...	64
Imperium Galactica 2	44
Interstate'82	53
Kroniki Czarnego Księżyca	72
Liga Polska Manager 2000	58
NBA Live 2000	38
Panzer Elite	86
Phoenix	50
Planescape Torment cz. 2	103
Prince Naasem Boxing	20
Quake 3 Arena	80
Septerra Core	56
Soulbringer	26
Spec Ops 2	60
Star Trek: Hidden Evil	94
Stupid Invaders	28
SWAT 3	90
Urban Chaos	84

Przypominamy, że:

-  - gra/program w pełnej wersji;
-  - gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
-  - gra wymaga akceleratora, by chciała działać;
-  - gra nie potrzebuje akceleratora.

Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z danym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Podawana przez nas na łamach CDA klawiszologia to zwykle taka ściągą-minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi. Warto więc poczytać sobie dokumentację dem...

Uwaga: ponieważ niektóre z dem automatycznie depakują się do dysku C:, w katalog Temp, wskazane jest mieć tam jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 150 Mb wskazane jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może nie rozpakować się lub rozpakować się niepoprawnie. A co zrobić gdy nie masz na C: tyle miejsca? Można zrobić tak: zmienić nazwę lub wykasować katalog Temp na C:. Przekopiować demo na HDD do partycji, w której mamy dużo miejsca. Rozpakować ręcznie demo. Demo założy sobie własny Temp w tymże katalogu. Następnie demo zacznie się instalować z tego katalogu do wybranego przez Was miejsca. Po zakończeniu instalacji usuwamy niepotrzebne już rozpakowane demo i Temp (o ile sam się nie zlikwidował) i przywracamy katalog Temp na C:. I po problemie! (A jeśli nie masz Tempa w katalogu głównym na C:, to zajrzyj do katalogu Windows).

Uwaga 2: nie przejmujcie się zbyt podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować, często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie, niż - teoretycznie - powinna.

Kolekcja CDA nr 20

SHOGO 昇岡
mobile armor division

Shogo: MAD to dość nietypowa gra FPP. Nietypowa z kilku względów. Po pierwsze zawiera rozbudowaną fabułę (m.in. możliwe są - wskutek naszych działań - dwa odmienne zakończenia gry!), którą należy realizować. Nie wystarczy tylko strzelać do wszystkiego, co się rusza (szczególnie w swojej bazie

:)). Ba, są czasem nawet dialogi z postaciami w grze! Po drugie łączy symulację mechów (robotów bojowych) z klasycznym shooterem

FPP. Tj. w obu wypadkach strzelamy - ale raz do mechów wroga (a także żołnierzy), raz zaś poruszamy się na piechotę i klasycznie kropimy z rozmaitych gunów do wroga (swoją drogą mamy w obu trybach

dość odmienne bronie). Prywatnie bardziej cenię ten drugi tryb (walka wewnątrz bazy jest po prostu porywająca!) - ale to już kwestia gustu. Po trzecie gra lekko zatracą... mangą. Przeciwników pocieszę, że pomijając dziwaczne interko (ostra rozp... ehem... rozwalanka pod wtór typowo mangowej muzyczki i wokalu), to za dużo mangi tam nie ma - a przynajmniej jej nie widać. Wielkim atutem gry jest niewątpliwie znakomita grafika (engine LithTech!). Będzie to szczególnie odczuwalne, gdy macie akceleratory oferujące 32-bitową paletę kolorów w grafice. Duże wrażenie robi też interaktywność gry - uczucie, jakiego doświadczacie ciągnąc serią po ścianach (na których zostają dziury - różne przy zastosowaniu odmiennej broni i amunicji), w brzęku i trasku pękających szyb i wrzasku wrogów... Ehhh... poniosło mnie :). W każdym razie poczułem się jak Terminator, a to dawno mi się nie zdarzyło. Gierka jest soczyście krwista. Powiedzialbym nawet, że

miejskami aż za bardzo... ale jak kogoś to razi, to zawsze może wyłączyć takie efekty w odpowiednich opcjach. Ogólnie gierka rządzi. Doceniliśmy to, dając tej grze znaczek jakości i - jeśli dobrze pamiętam - ocenę 9/10. Naturalnie gra nie dorównuje może Unrealowi czy tym podobnym KRÓLOM FPP - ale bez wątpienia jest w pierwszej 10-tce najlepszych (i najoryginalniejszych) gier FPP w historii. Zresztą zaraz się przekonacie sami...

PS Radzę CIERPLIWIE oglądać wszelkie czołówki, napisy końcowe itd. Autorzy umieścili tam sporo fajnych tekstów i dowcipów.

Klawiszologia (dość okrojona):

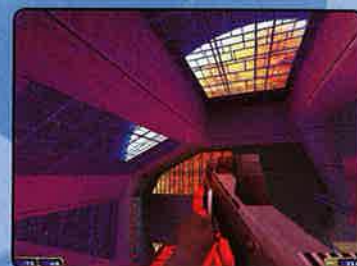
- | | |
|---------|---|
| Kursory | - sterowanie |
| CTRL | - atak/ognia! |
| Shift | - bieg |
| Spacja | - skok |
| C | - schylanie się |
| 1-9 | - broń |
| V | - tryb pojazdu (tylko, gdy jesteś w mechu; ponowne naciśnięcie anuluje polecenie) |
| R | - widok TPP/FPP |

Tipsy dla chickenów:

Naciśnij T i wpisz:

- | | |
|----------|--|
| MPGOD | - godmode |
| MPCLIP | - przenikanie przez ściany (ponowny wpis anuluje go) |
| MPKFA | - wszystko na maxa |
| MPHEALTH | - zdrowie |
| MPARMOR | - pancerz |
| MPAMMO | - amunicja |

Wymagania minimalne: P166 MMX (wskazany P2), 32 MB, 100-400 MB na HDD, CDx4, Win 95/98, DirectX. **BARDZO** wskazany (aczkolwiek niekonieczny) akcelerator.



Rodzaj: FPP + (odrobinka) adventure
Data premiery: X 1998
Tryby grafiki: 320x200, 320x240, 320x400, 512x384, 640x480, 800x600, 1024x768, 1152x864, 1280x1024, 1600x1024, 1600x1200
Multiplayer: tak
Akcelerator: wskazany
Cena: 40\$ (Zachód) ok. 70-35 zł (Polska)

KOLEKCJA CDA:

Oto lista pełnych gier/programów (*), które ukazały się dotąd na łamach CDA:

- | | |
|---|-----------|
| Timeshock
- pinball | - 07/98 |
| FA/18 Hornet 3.0
- symulator lotu | - 08/98 |
| Eastern Front
- turowa strategia | - 09/98 |
| Flying Corps
- symulator lotu (I wojna) | - 10/98 |
| Alone in the Dark 3
- przygodówka w 3D | - 11/98 |
| GT Racing'97
- symulator jazdy | - 12/98 |
| Prisoner of Ice
- przygodówka (horror) | - 01/99 |
| Motor Mash
- zręcznościówka + samochody | - 02/99 |
| FX Fighter Turbo
- karate | - 03/99 |
| Spec Ops
- komandosi w 3D; akcja i nie tylko | - 04/99 |
| Prost GP
- Formuła 1 | - 04/99 |
| Dark Colony
- RTS w realiach sf | - 05/99 |
| Stonekeep
- 06/99 - RPG (klasyka) | |
| Wacki
- przygodówka po polsku | - 07/99 |
| Die Hard Trilogy
- akcja, strzelanie, jeżdżenie | - 08/99 |
| Fallout
- GIGAhit w kategorii RPG | - 09/99 |
| EarthSiege 2
- symulacja Mechów | - 10/99 |
| Magic Music Maker 2.0
- program do tworzenia muzyki | - 11/99 |
| Earth 2140 PL SE
- doskonały RTS (po polsku!) | - 12/99 |
| Motorhead
- extra samochodówka! | - 01/2000 |
| Shogo: MAD
- znana gra FPP | - 02/2000 |

(*) - spis dotyczy TYLKO wersji całokompaktowych; oprócz tego od 12/97 zamieściliśmy wiele innych pełnych wersji gier, nie zajmujących całego CD (np. Franko, Kajko i Kokosz, BattleCruiser AD3000, Pacific Islands, Caesar na CD 9/99, TR2: Golden Mask na 10/99, GTA 1961 i SP2WW2 w 11/99, Dink Smallwood w tym 12/99 itd. Było też WIELE pełnych wersji użytków.

Quake III Arena

(Activision)

Wymagania: Win95/98, DirectX, OpenGL, akcelerator.

Jej... znowu trudno mi powiedzieć cokolwiek, by nie popaść w banał lub nie mówić rzeczy, które i tak wszyscy wiedzą... Kto nie widział lub choć nie słyszał o Quake? Po prostu przygotujcie się na - w końcuuuu! - dostępne demo, na krwawy deathmatch z botami... na rzeźnię jednym słowem. Demo zawiera 4 mapy: q3dm1, q3dm7, q3dm17, q3tourney2 i 6 charakterów (Sarge, Visor, Major, Grunt, Daemia oraz Stripe). Radzę poczytać dokumentację w demie! To zaś zajmuje troszkę ponad 50 MB na HDD.

Uwaga: z przykrością oznajmiamy, że demo jest grymaśnie i nie na każdym sprzęcie (mimo iż ten spełnia wszystkie warunki) chce chodzić. Miejmy nadzieję, że na Waszym pójdzie... a jak nie? No cóż, nic na to nie poradzę... u nas chodziło na 5 z 7 stanowisk.



War in Heaven

(Eternal Warriors)

Gra akcji w 3D z udziałem aniołów (tych upadłych i tych lojalnych)... Radzę poczytać help do gry, są tam nawet kody. Ot, taka sobie siekaninka. Demo zajmuje 18 MB i pakuje się wstępnie do C:\Temp.

Wymagania: P233, 32 MB, Win95/98, DirectX, akcelerator (*).

(*) wymagania wzięte z powietrza; autorzy nie podali żadnych danych. Możecie więc zaryzykować eksperymenty, bo a nuż... (a widelec? :)).

Klawiszologia:

- | | |
|--------|---------------------------|
| Esc | - menu/pauza |
| Ctrl | - atak |
| spacja | - blok |
| Alt | - bieg (musisz mieć buty) |
| Z | - skok |
| A/D/S | - rozglądamy się |
| F1 | - help |
| F2 | - briefing |
| F11 | - frame rate |
| F12 | - zgrywasz screen |

Bronie:

- | | Divine | Fallen |
|---|---------------------|------------------|
| 1 | Sword | Claw |
| 2 | Sling | Dart |
| 3 | Spear (toggle) | Fork (toggle) |
| 4 | Trump of Light | Lightning Spell |
| 5 | Trump of Fire | Fireball Spell |
| 6 | Sword of the Spirit | Claw of Abaddon |
| 7 | — | — |
| 8 | — | Corruption Spell |

•PC-BaX V02.21

•Presto! PhotoAlbum 1.5

Więcej o tych programach dowiedzie się, czytając rubrykę PROGRAMY na ostatniej stronie tego działu.

Urban Chaos

(Eidos Interactive)

Wymagania: P233, 32MB, Win95/98, DirectX 7, akcelerator.



Hmmm... coś w rodzaju Fighting Force, czyli "chodzonej" gry karate, z dołączoną misją do wykonania. Jesteś policjantką na ulicach ogarniętego chaosu miasta.

Więcej o samej grze poczytacie w tym numerze CDA. Demo depakuje się wstępnie do C:\Temp i zajmuje jakieś 40 MB. Niestety twórcy dema nie pokusili się o jakąkolwiek klawiszologię czy inny plik z opisem gry, więc trzeba sobie radzić samemu...



Interstate '82

(Activision)

Wymagania: P233, 32MB, Win95/98, DirectX 7, wskazany akcelerator.

Kontynuacja gry akcji, w której wcielaliśmy się w kierowcę, uzbrojonego samochodu osobowego. Przedtem mściliśmy śmierć siostry, teraz szukamy zaginionego kumpla. Tak czy inaczej czeka nas niezła demolka. Klawiszologia dostępna jest w samej grze, w opcjach. Gra dłuuuugo się wstępnie depakuje do C:\Temp, potem zaś zajmuje 75 MB na HDD.



Chase Ace 2 (Space Time Foam)

Wymagania: P200, Win95/98, 32 Mb Ram, DirectX.

Kosmiczna strzelaninka 2D dla 1-2 graczy - widok z góry, lecisz myśliwcem itp. Całość zajmuje jakieś 9 MB.

Klawiszologia:

Red player:

Kursory - sterowanie
CTRL - fire1
Shift - turbo
Enter - zmiana broni
- strafing

Blue player:

E/D/S/F - sterowanie
A - fire
Q - turbo
1 - zmiana broni
Tab - strafing

F1 - help
F5 - framerate
F4 - zoom
F12 - mapa on/off



Championship manager 1999-2000 (EIDOS)

Wymagania: P-166, 32 Mb, Win95/98, DirectX.

Tytuł jest wymowny - symulacja zarządzania klubem (i nie tylko zresztą) piłkarskim. W sumie skomplikowana gra ekonomiczna. Demo zajmuje (bagatelka!) 100 MB na HDD. Szkoda, że autorom nie chciało się dorzucić choć kilku słów dotyczących wyjaśnienia zasad, helpa itd. No ale cóż - dla chcącego nic trudnego... ponoć.

Final Fantasy VIII (Squaresoft)

Wymagania: P200/P233 MMX, 32MB, Win95/98, DirectX, wskazany akcelerator z min. 8 MB Ram.

Fanom tej gry nie śmiem nawet przedstawiać. Tym, którzy nie wiedzą o co chodzi... KULTOWEJ (sprzedawanej w dziesiątkach milionów egz.) serii japońskiego RPG (mangowa grafika) część ósma i najnowsza. Demo zajmuje jakieś 75 MB na HDD. Animacje powalają, engine mniej, muzyka denerwuje (ale w pełnej wersji mają być audiotracki zamiast midów!). Klawiszologia itd. w dokumentacji dema. Tutaj w skrócie:



Tryb podstawowy:

X - dialog lub potwierdzenie wydanego polecenia
W - przejście w tryb chodzenia
A - rozpoczęcie rozmowy
D - menu

Tryb walki:

X - potwierdzenie rozkazu
W - anulowanie polecenia
A - status drużyny
D - przełączanie się na inne postacie
Q - wybór celu
E - fire/atak
Z i C - chodu! (naciśnij te klawisze jednocześnie)



Uwaga: naciskajcie X, by przejść początkowe "intro", a także, by potwierdzać opcje w menu.

Boarder Zone (Infogrames)

Wymagania: PII 233, 32MB, Win95/98, DirectX 7, BARDZO wskazany akcelerator z 8MB.

Symulacja jazdy na snowboardzie. Czad! Tyle tylko powiem (choć ogólnie takich gier nie lubię - ale ta zrobiła na mnie silne wrażenie). Demo zajmuje jakieś 86 MB. Acha - teoretycznie grę można odpalać także w trybie software. W praktyce radzę nie grać, gdy nie macie akceleratora, gdyż tylko się wkurzycie... (no chyba, że dacie minimalną rozdzielczość, niski poziom detali i macie ze G-400). Do wyboru jedna trasa (w nocy, oświetlona flarami) i skoki na rampie. Radzę poczytać dokumentację - jest napisane tam jak wykonywać ewolucje na desce.

Uwaga: Demo przy starcie itd. ma to do siebie, że czasem przez jakieś 5-15 sekund jakby zamiera... ale nie wisi, spoko. Trzeba troszkę poczekać i już.



Klawiszologia:

Kursory - sterowanie
CTRL - skok
Shift + kursor - akrobacje
Alt + kursor - akrobacje
F1/F2 - kamery
+/- - tempo odtwarzania replaya

AIWars (Nexus Information Systems)

Wymagania: P233, 32 MB, Win 95/98, DirectX, wskazany akcelerator.

Hmmm... trudno tak w kilku słowach zdefiniować tę grę... Ale jeśli lubisz cyberpunk, Matrixa i System Shock 2, to to jest coś, co powinno Ci się spodobać... FPP/TPP, akcja, przygodówka, troszkę RPG, XXI wiek... Sztuczna inteligencja (jak się zdaje) ma już dość nadzoru ze strony ludzi... Czyli ogólnie Neuromancer, Gibson, hacking itp. rulez :). Demko potrzebuje jakieś 51 Mb i albo warto mieć akcelerator, albo Pentium... a najlepiej i jedno i drugie :)).

UWAGA: gra (szczególnie przy mieszanu w jej opcjach) "lubi" sobie czasem na jakieś 10 sek. dosłownie stanąć w miejscu. Bez paniki, gra nie wisi i zaraz wróci do siebie...

Klawiszologia:

Kursory - sterowanie
RCTRL - scrolling softu
RShift - bieg
myszka - rozglądanie się
LMB - ognia software'em :)
RMB - skok
F1/F2 - FPP/TPP
~ - konsola
r - restart
q - quit
g - god mode
c - clipping (przenikanie przez ściany - ostrożnie!~)
ESC - menu
T - technologie
B - narzędzia hackerskie (?)
P - lista aktualnie dostępnych hasel
1 - wirusy
2 - IRC
3 - data manager
4 - spoof
5 - cracki
6 - kodowanie
7 - dekodowanie



Star Trek: Hidden Evil

(Activision)

Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX.

N-ta gra z serii Star Trek (w tym numerze jest jej recenzja - tam odsyłam ciekawskich). I jak zawsze zmagamy się ze straszliwymi wrogami, dybiącymi na życie kosmonautów tam, gdzie dotąd jeszcze nikt nie dybał :). Ogólnie to coś jakby przygodówka i gra akcji w 3D. Więcej także w dokumentacji demo. To zaś zajmuje ok. 54 MB na HDD i depakuje się (wstępnie) do C:\Temp.

Klawiszologia:

I/K/L/J - sterowanie
O - krok w prawo
U - krok w lewo

Ewentualnie steruj kursorami na klawiaturze numerycznej.



Crusaders of Might and Magic

(3DO)

Wymagania: P166 (z akceleratorem), P-233 MMX(bez), 32MB, Win95/98, DirectX, wskazany akcelerator.

Zapowiadana w CDA gra akcji w 3D, rozgrywająca się w świecie znanym fanom gier Might & Magic oraz Heroes of Might & Magic. Czyli: dużo siekania wrogów mieczem i czarami bojowymi. Czyżby symulacja wiedźmina? :) Moim zdaniem kandydat na hit... Demo zajmuje jakieś 35 MB na HDD i wstępnie depakuje się do C:\Temp. Masa cieszących gracza smaczków (np. miecz krzeszący iskry, gdy zadraśnięcie ścianę etc) i doskonała grafika... Więcej w dokumentacji demo.

Uwaga: podana niżej klawiszologia to tylko podstawowe komendy, reszta jest w dokumentacji...

Klawiszologia:

Kursory - sterowanie
Spacja - skok w górę
Spacja + e/d/s/f - skok w określonym kierunku
C - kucanie
LMB - atak
LMB (wielokrotnie) - combo atak
C + LMB - atak z przykucnięcia
RMB - blok
R - rzuć zaklęcie
W - następna broń
T - następne zaklęcie
I - inventory
M - mapa
A - szybki wybór broni i zaklęć
F1 - statystyki
F2 - Quest Book
F5/F7 - quicksave/quickload
H - użyj napoju uzdrawiającego



SWAT 3: Close Quarters Battle

(Sierra)

Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX.

Symulacja oddziału antyterrorystycznego w Los Angeles, rok 2005. Godny konkurent dla Rainbow 6! Więcej o tej grze poczytajcie w tym numerze CDA. Demo zawiera się w 48 MB. Sterowanie (okrojone) poniżej. Radzę poczytać dokumentację demo.

Klawiszologia:

C - kucanie
Kursory - sterowanie
U - użyj/otwórz
R - reload
F - latarka
Page up - dynamic mode
Page down - stealth mode
Spacja - status broni
M - komunikacja
F1 - podstawowa broń
F2 - druga broń
F3 - granaty ogłuszające
F4 - gaz łzawiący
F11 - amunicja do broni podstawowej
F12 - amunicja do broni rezerwowej



Killer Loop

(Crave Entertainment)

Wymagania: P166, 16MB, Win95/98, DirectX.

Znowu ściganka - zasuujemy futurystycznymi pojazdami na 3 kołach, dodatkowo uzbrojonymi w lasery. 1 wóz, 1 trasa, dwa tryby jazdy. Efektowne wizualnie! (z dopalaczem :) - jak na konsoli. Zajmuje jakieś 25 MB.

Klawiszologia (skrótowa):

A/S - gazu/zwolnij
kursory - lewo/prawo
g - użyj bonusu
spacja - magnet
v - zmiana ujęcia kamery



Shanghai: Second Dynasty

(Activision)

Wymagania: P166, 32MB, Win95/98, DirectX.

Fajne dwie gry logiczne "made in China". Mah-jong, czyli coś jakby skrzyżowanie gry w karty z dominem. Druga zaś to pozornie prosta sprawa - kolekcjonujemy po dwa identyczne klocki... ale spróbujcie przejść jedną planszę. Całość zajmuje 22 MB. Całkiem niezłe...



Sid Meier's Antietam!

(Firaxis)

Wymagania: P133, 32MB, Win95/98, DirectX.

Coś dla strategów, fanów RTW (nie mylić z RTS!) - czyli skomplikowanych strategii rozgrywanych w czasie rzeczywistym. Fajna sprawa. Szkoda tylko, że ciągle walczą tę wojnę secesyjną... Demo zajmuje jakieś 37 MB i depakuje się wstępnie do C:\Temp. Jest tutorial.



Jeden z X-a Pro (parrago creatorz)

Wymagania: 486, 8 MB, DOS/
Windows.

Ehem. Komputerowa wersja pewnego
teleturnieju... Całość zajmuje jakieś
20 MB.

Naturalnie wszystko po polsku.
Kurde, fajna sprawa :). Szkoda, że nie
mogłem jakoś ściągnąć obrazków...

Uwaga: przed odpaleniem gry,
uruchom plik set_gfx.



3D Maze Man (Games)

Wymagania: P100, 32 MB Ram, Win95/98, DirectX.

Po prostu trójwymiarowy, sympatyczny Pac-man... Demo
zajmuje 11 MB.

Klawiszologia:

Spacja	- skok
Kursory	- ruch
F1	- help
P	- Pauza
F5-F8	- ustawianie kamery



3D Ultra Cool Pool (Sierra)

Wymagania: P166, Win95/98, 32 MB Ram,
DirectX 6.1 i wyższy.

Bilard stołowy. Walczysz przeciwko
komputerowi (practice) albo innemu
graczowi.

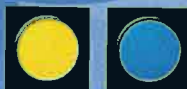
Reszta w dokumentacji :). Demko
zajmuje jakieś 26 MB i depakuje się
wstępnie do C:/TEMP.



Warcaby 3D 1.06 (Marcin Gardyjan)

Wymagania: 486, 355 Kb pamięci konwencjonalnej, DOS/Windows, mysz.

Program nie dość, że po polsku, to jeszcze autorstwa
czytelnika CDA... i to dość młodego. Ale tym bardziej mu się
to chwali. Po prostu zobaczcie, że można pisać całkiem
fajne gry mając -naście lat... Acha. I to nie jest demo, tylko
uczciwa pełna wersja :).



Genocide Remixed Version (KaosKontrol)

Wymagania: P166 MMX, Win 95/98, 16 MB Ram, DirectX.

Gra akcji. Uciekasz z karnej kolonii. Radzę czytać
dokumentację - jest tam DOKŁADNY opis wszystkiego
(łącznie z tipsami). Demo zajmuje 16 MB.

Klawiszologia:

F1	- status
F2	- save game
F3	- load game
F4	- redefinicja klawiszy
F6	- quick save
F9	- quick load
Kursory	- ruch
LMB	- ogień
A	- zoom out
Z	- zoom in
O-3	- broń
Shift	- biegiem
	- konsola



PROGRAMY

• **DirectX 7.0a PL** - najnowsza wersja
biblioteki, większość nowych demek bez
niej nie ruszy. Jeśli jeszcze nie masz -
zainstaluj.

• **QuickHeal** - najnowsza wersja
antywirusa.

• **Windows Startup Manager PL** - program
ten pozwoli Ci utworzyć "schematy",
zawierające dowolnie przez Ciebie wybrane
elementy autostartu, a także dowolne inne
programy. Przy starcie systemu po prostu
wybierasz schemat i gotowe. WSM daje ci
możliwość uruchomienia dowolnego
programu jako jedynego wątku systemu
(nawet bez Exploratora), co może dać
nawet ponad 10 MB pamięci więcej i
nieporównywalnie większą stabilność. Tę
opcję pokochają wszyscy gracze,
szczególnie posiadacze mniejszych ilości
pamięci. (Nie zalecamy, by stosowali go
zupełnie początkujący użytkownicy
komputerów). Polska instrukcja.

• **WinRescue 95 v.9.15** - dobre narzędzie,
umożliwiające m.in. "podniesienie"
systemu po crashu, minimalizując
jednocześnie poniesione przez system
szkody czy uszkodzenia rejestrów itd. Nie
jest to zresztą jedyna umiejętność tego
programu. Warto zainstalować...

• **Add/Remove Pro v.2.03** - czyści rejestry
z niepotrzebnych śmieci i ogólnie
uprzyjemnia deinstalację programów.

• **Chroma Themes** - dodatkowe "skiny" do
opisywanego miesiąca wcześniej programu
Chroma. W katalogu znajdziecie instrukcję
jak należy dalej z nimi postąpić.

• **PC-BaX V02.21 - PEŁNA WERSJA** -
narzędzie do backupowania i odzyskiwania
plików.
UWAGA - oto tzw. "serial": 933-0001-123-
00170. Jeśli chcesz jednak otrzymać "key"
do tego programu, musisz sam
zarejestrować go via Internet...

• **Presto! PhotoAlbum 1.5 - PEŁNA WERSJA** -
zasadniczo jest to program graficzny... ale
sama nazwa wskazuje do czego jest
przeznaczony: do komputerowej obróbki
fotografii. Niezły kombajn swoją drogą...

EXTRAS

• **Scena** - sporo stuffu z Horizon, polski
mag, twórczość czytelników CDA, klasyka
sceny, coś dla fanów małego Atarii itd.
Razem ponad 45 MB.

• **Bonus 1** - ponad 20 MB bajerków: ikon,
screen-saverów, ładnych grafik, bajerków do
WinAmpa, śmiesznych i pożytecznych
programów, itd., itd.

• **Bonus 2** - coś dla graczy: tipsy, trainery,
edytory, dodatkowe levele, dodatki do gier,
poradniki, save'y gier itd. Prawie 20 MB.

• **Pomocna Dłoń** - Wasze anonse do tego
działu.

• **FPP-Zone** - kącik fanów gier FPP.

• **RTS-Area** - kącik fanów RTSów.

• **MP-Zone** - m.in. utwór zespołu NoName
w formie MP3!

• **CD-Action Off-Line** - zobaczcie jak
wygląda nasza internetowa strona!
(Naturalnie w wersji mocno okrojonej...).

• **Patche**: Shadow Company, Unreal
Tournament, Rally Championship 1999-
2000.

Indeks dem

- 3D Maze Man
- 3D Ultra Cool Pool
- AIWars
- Boarder Zone
- Championship manager 1999-2000
- Chase Ace 2
- Crusaders of Might and Magic
- Final Fantasy VIII
- Genocide (Remixed Version)
- Interstate '82
- Jeden z X-a Pro
- Killer Loop
- Quake III Arena
- Shanghai: Second Dynasty
- Sid Meier's Antietam!
- Star Trek: Hidden Evil
- SWAT 3: Close Quarters Battle
- Urban Chaos
- War in Heaven
- Warcaby 3D

WELCOME TO THE FEEDING GROUNDS

JAGGED ALLIANCE 2

SIRTECH



Spróbuj mieszanki strategii, role-playing i walki taktycznej, czyli Jagged Alliance - jednej z najlepszych gier wszechczasów.

Niesamowita grafika i animacja. Dziesiątki różnych broni. Ponad 150 postaci. Najemnicy, których sam możesz wykreować. Realistyczna walka. Tysiące kwestii dialogowych... Stań twarzą w twarz z wygłodniałymi drapieżnikami i oddziałami okrutnych żołnierzy - to wszystko znajdziesz w Jagged Alliance. **Brakuje tam tylko CIEBIE!**

TopWare
INTERACTIVE



... już w sklepach za **69,95 zł**

Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax: (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: sales@topware.pl

• **DIABLO - KPINA!!!**

Blizzard naprawdę leci sobie w kulki! Wiecie co sobie wymyśliłi spece od PR z tej firmy?! Zamiast podawać (jak zawsze...) kolejną, ostateczną (che, che, che...) datę premiery Diablo 2, Blizzardowcy ogłosili, iż w końcu stycznia podadzą... datę ogłoszenia daty premiery tej gry!!! Niezłe zagranie! Teraz nikt już nie powie, że data premiery się znowu opóźnia. Opóźni się tylko data, w której zostanie podana data premiery! Ha! Niezłe robienie wody z mózgu, panowie, wyraży uznania!

• **DODATKI DO TA**

Total Annihilation: More Kingdoms nadchodzi wielkimi krokami. Co więcej Cavedog Entertainment kończy pracę nad Iron Plague, dodatkiem do Total Annihilation: Kingdoms. Pojawia się w nim nowa cywilizacja: Creoni. Osobnicy ci są naprawdę dobrzy w technice: podwodne łodzie o napędzie parowym (?), czołgi itp., maszyny to dla nich chleb powszedni. Do przejścia będzie jakieś 25 misji (tak w singlu, jak i w mult). Premiera powinna nastąpić w okolicach marca.

• **PRZEGIĘŁ?**

Virgin Interactive pokajała się publicznie, przyznając, że nieco przegięła z nową akcją reklamową King-pina. Polegała ona na tym, że do losowo wybranych setek ludzi wysłano koperty z demem tej gry na CD - przy czym koperty wyglądały jakby były pochłapane krwią, a na dodatek miały przyklejone zdjętko zastrzelonego faceta i dopisek (krwawo, a jakże!): będzie następny! Hmmm. Ale to jeszcze nic. Ponoć Messiah ma być reklamowany za pomocą papieża palącego papierosa... Oj, mają porąbane w tych łbach chłopaki, virginstwo im się na mózg rzuciło, czy jak?

• **ONE MUST FALL: BATTLEGROUND**

We wczesnych latach 90 Epic Games wypuściła grę One Must Fall, czyli bijatyki karate pomiędzy robotami. Gierka (2D) spodobała się. Dziwi więc fakt, że swego sequela doczekała się dopiero u samego zmierzchu dekady. Gra, nosząca podtytuł Battlegrounds, to już rasowa bijatyka w 3D, z rozbudowaną opcją multiplayer, masą cut-scenek itd.



• **NAJSZYBSZY KOMP - IBM**

IBM zamierza zbudować komputer, który będzie 500x szybszy od obecnie najszybszych komputerów na świecie. Inwestycja kosztować będzie jakieś 100 mln \$. W efekcie Blue Thunder będzie w stanie wykonywać KWADRYLION operacji na sekundę. Kwadrylion to (jeśli dobrze pamiętam) jedynka i chybą szesnaście zer po niej... Dla porównania: moc obliczeniową naszych pecetów liczy się w milionach operacji na sekundę...

Śnieg i deska

Różnorakie sporty od dawna już są moją pasją. Niestety chroniczny brak czasu, konieczność kierowania gotówki w inną stronę i - tak między nami mówiąc - czyste lenistwo nie pozwalają mi na uprawianie innej formy sportu niż jego komputerowa symulacja. Jednak nawet te powoli zaczynają mnie nudzić. Te same schematy, odgórnie narzucone ograniczenia tego, co mogę robić...! coraz mniejsza satysfakcja płynąca z uprawiania komputerowych sportów. Może jednak niedługo coś się zmieni, na ekranach naszych domowych komputerów zacznie padać śnieg, a my - wolni jak ptaki - będziemy śmigać po nim do woli, mając przyczepioną do nóg deskę - bynajmniej nie do prasowania.

YASIU

O Boarder Zone mogliście już przeczytać kilka słów przy okazji omawiania planów wydawniczych firmy Infogrames, przedstawionych na targach ECTS. Wtedy jednak miałem tak mało w miarę rzetelnych informacji, że właściwie nie mogłem powiedzieć wam niczego ciekawego. Dzisiaj jednak jest inaczej... Do moich rąk trafiła nieco większa dawka informacji na temat tej gry i czym prędzej spieszę z ich przekazaniem.

Głównym założeniem twórców gry jest jak najlepsze uchwycenie całej atmosfery, która sprawia, że snowboard jest tak wspaniały. Łatwo to powiedzieć, ale niezwykle trudne w wirtualne życie, o czym przekonali nas twórcy dotychczasowych gier snowboardowych. Główną bolączką poprzedników Boarder Zone było zbyt wiele ograniczeń narzuconych na gracza. Podstawowym z nich było ta-

kże skonstruowanie tras, że w wyniku przypominały tory wyścigów samochodowych, kręte i ograniczone z obu stron, dające niewiele swobody. A przecież podstawą snowboardu jest brak ograniczeń, zbliżanie się do ekstremum. Aby ułatwić graczowi pocucie tego klimatu, twórcy Boarder Zone - przy współpracy profesjonalnych zawodników - zrobili wszystko, aby gra była szybka, ekscytująca i ekstremalna.



Zaczęli od tego, że w ich produkcji gracz ma możliwość eksploracji terenu leżącego nie tylko na trasie zjazdu. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby wykonać skok w bok i poszukać innej, własnej drogi na dół zbocza. Nieraz będzie to jedyny sposób na wygraną albo... na zgubienie się w nieznanym terenie. Na tym oczywiście nie kończą się ciekawostki, które nas czekają.

Jak widać snowboard to nie narty, tu nie trzeba sunąć płasko po śniegu - prawdę mówiąc nie wypada. Każdy element stoku można wykorzystać do wybicia się, skoku czy też wykonania efektownego wizualnie triku. Możliwości takich, według zapewnień autorów, nie zabraknie w BZ. Każda z trzech dostępnych lokacji pełna jest przeróżnych akcesoriów, służących tylko i wyłącznie do robienia trików. Będzie można korzystać z ramp, half-pipe'ów i... na przykład hotelowego dachu. Nie wiem wprawdzie jaki trik można wykonać sunąc po budynku, ale chciałem jedynie pokazać wam jak dużą swobodę obiecują autorzy, nie zapominając przy tym o takich drobiazgach, jak zmieniająca się pogoda.

Nie koniec to bynajmniej ciekawostek. Kolejną z nich może być fizyczna część engine, na którym ma opierać się gra. W założeniu jego celem jest jak najwierniejsze odtworzenie wa-

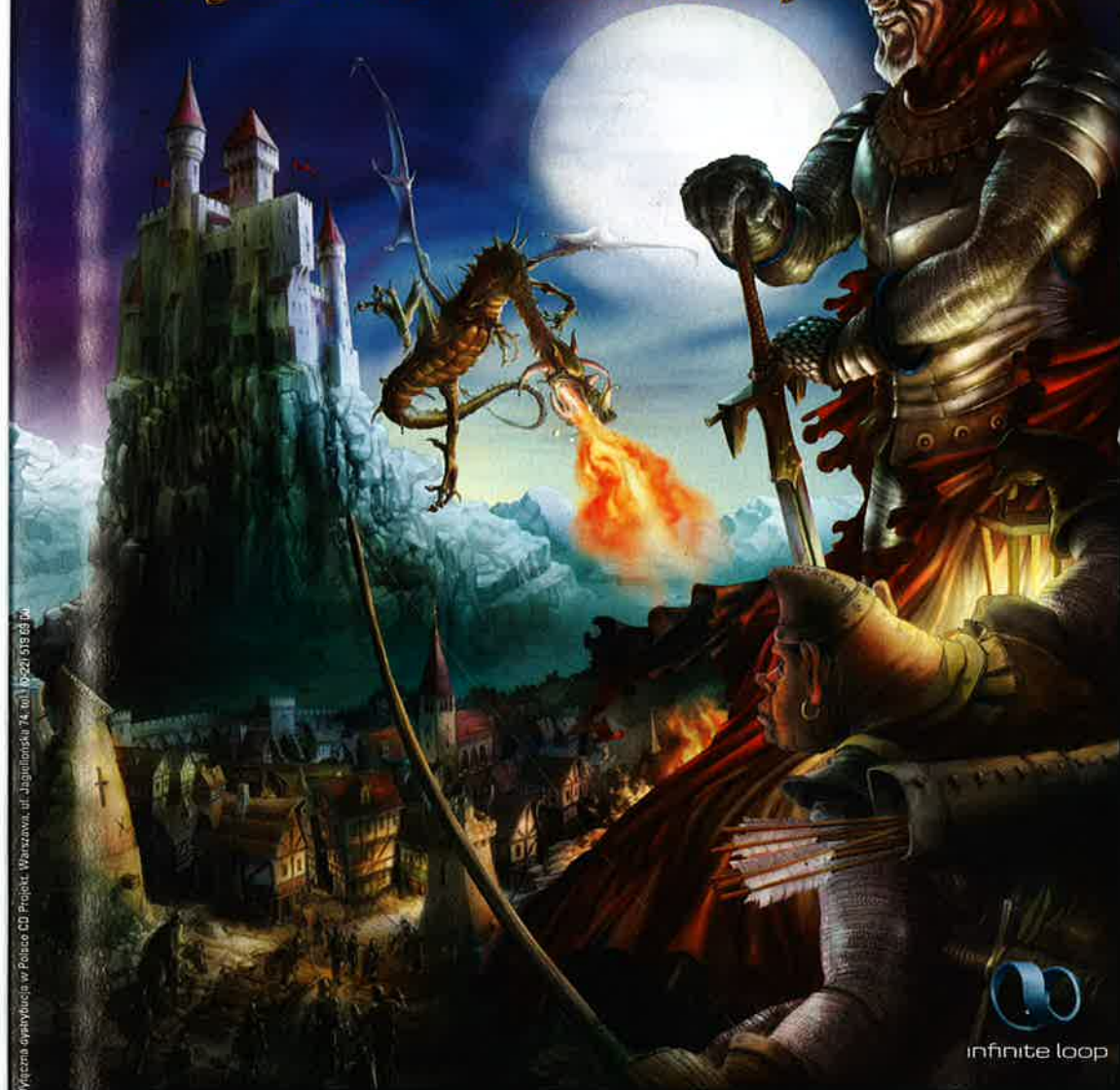


Czy pamiętasz noce spędzone nad Warcraft™ II?

Na pewno! Takich gier się nie zapomina. Teraz, czekając na kolejną część Warcrafta™ proponujemy Ci wspaniałą grę, w której odnajdziesz wszystko to, co kochałeś w Warcraft II™ i jeszcze więcej. Nadszedł czas na...

TZAR

ciężar korony



niska cena

69
złotych



Twój ojciec był potężnym królem. Władał swym państwem ponad 50 lat. Doprowadził do scalenia ziem sąsiednich nacji, oraz do rozkwitu gospodarczego i militarnego. Królestwo było wielkie i potężne jak nigdy dotąd. Jednak za granicami państwa zaczęły się zbierać - zżęcone bogactwem - siły Zła. Pewnego dnia stało się to co było nieuchronne. Przeróżające hordy, wsparte najemnikami zaatakowały. Rozpoczęła się długa i krwawa wojna. W jednej z ostatnich bitew zginął król. Państwo pogrążyło się w chaosie i walkach wewnętrznych skutecznie podsypanych intrygami wroga.

Od śmierci ojca minęło już 20 lat. Ty jesteś jedynym prawowitym spadkobiercą tronu. Z garstką wiernych sojuszników ojca podejmujesz próbę ponownego scalenia królestwa. Twoim zadaniem będzie odkrycie źródła Zła, poznanie tajemnic władania poddanyimi, oraz przywrócenie chwały królestwu. Nie zwlekaj, rozpocznij swoją drogę do tronu!

Imperium

Twoim zadaniem jest zbudowanie ogromnego imperium oraz oczywiście przetrwanie. Aby tego dokonać będziesz musiał zajmować się m.in. wydobywaniem surowców, produkowaniem wojska, budowaniem fortyfikacji oraz infrastruktury osad. W grze znajdują się trzy rasy (Europejczycy, Azjaci, Arabowie), z których każda charakteryzuje się unikalnymi jednostkami oraz budynkami.

Podbój Świata

Każda z ras ma 25 odmiennych jednostek. Gracz może grupować je w dowolne większe lub mniejsze formacje i wydawać im specjalne rozkazy. Do każdego zgrupowania wojsk może być przypisany unikalny skrót klawiszowy, dzięki któremu można je szybko odnaleźć i wydać mu polecenie.

Potężni i przebiegli przeciwnicy

Dzięki zaawansowanej sztucznej inteligencji, zarówno jednostek jak i komputerowego przeciwnika, każda bitwa i wojna jest niezwykle pasjonująca i stanowi nie lada wyzwanie, nawet dla wytrwałych graczy.

Wybierz swoje przeznaczenie

Każdy gracz może wybrać kompletnie odmienne drogi budowania mocarstwa - „Droga Religii”, „Droga Magii”, „Droga Chwały” oraz „Droga Handlu i Wymiany”. Po obraniu każdej z dróg gracz będzie miał do dyspozycji charakterystyczne tylko dla niej budynki, jednostki oraz zaklęcia.

To oczywiście nie wszystko. W grze znajdziesz również opcje handlu i dyplomacji, rozgrywki multi-player (z udziałem do 8 graczy przez Internet lub sieć LAN), edytor map, i wiele wiele więcej. Tzar ujmie Cię nie tylko wciągającą treścią i fabułą. Zostaniesz również zafascynowany fantastyczną oprawą graficzną w wysokiej rozdzielczości (do 1074 x 798 w Hi-colorze) i pięknie animowanym światem i postaciami.

Pamiętaj, jeśli kochałeś Warcraft™ 2, pokochasz również Tzar!

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel. (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69;

Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com



Ten znak to gwarancja
najniższych cen i najwyższej
jakości. Znajdziesz go na
wszystkich grach z CD
Projekt. Naklejamy go po to,
abyś mógł szybko odszukać
najwyższą jakość i niedrogie
gry. Gry z CD Projekt!

Zupełnie Nowe!

Hemmm... na tej maszynie Ultima IX powinna chyba chodzić 10 klatek na sekundę :)))

•UT - PACK!

Wiadomo już, że ma się wkrótce pojawić. Co więcej wiadomo, że będzie za darmo!!! Postaramy się (o ile będzie to możliwe) wrzucić go na nasz CD...

•RAINBOW DODATEK

Wkrótce ma się pojawić Rogue Spear: Urban Op. Akcja dzieje się w miastach (realnie istniejących), dodają nowe bronie i inteligentniejsi terroryści.

•OMIKRON 2

Już wiadomo, że będzie sequel Nomad Soula. Prawie na pewno pojawi się też tam David Bowie. I to ponoć w towarzysystwie sporej ilości innych gwiazd rocka... oraz filmów.

•FF9 OPÓŹNIONE

Premiera FF9 została przeniesiona z lutego na marzec tego roku. Powód? W lutym ma się pojawić podoba gra - czyli Dragon Quest 7. Twórcy FF9 chcą spokojnie poczekać aż rynek się uspokoi - i wtedy uderzą. Zakładają, że sprzedadzą kilka milionów egz. swej gry. Sporo - ale czy to można porównać do ponad 20 mln sprzedanych na PSX? Aha - wszystko wskazuje, że na CD mamy jej demk... hej, nie musiałeś rzucić tego CDA na podłogę! Więcej szacunku dla słowa pisanego... i nie tarmoś tak tego kompaktu, nie uciekniesz ci! Co za maniak, no... : (Aha - z innego źródła dowiedziałem się, że premiera ma być jednak 25.01.2000...).

•TS-DODATEK

Westwood potwierdza wydanie FireStorma - dodatku do Tiberian Sun. Będzie tam co najmniej 18 map w trybie single, 10 w multi oraz nowe jednostki i budowle.

•MORTYR I WYDAWCY

O problemach z wydaniem Mortyra poza granicami naszego kraju pisaliśmy obszernie jakiś czas temu. Kolejni wydawcy wycofywali się rakiem... Ale ponoć firma Interplay się już nie wycofa...

•HASBRO NIE LUBI SYMULATORÓW?

Tak przynajmniej wynika z faktu, że po przejęciu przez tę firmę MicroProse'a (ta nazwa na pewno pozytywnie kojarzy się fanom symulacji lotniczych), zostały zniknięte dwa oddziały MicroProse, zajmujące się właśnie symulatorami. Czyżby Falcon 4 był łabędzim (sokolim?) śpiewem MicroProse?

•B-17 SCREENSHOTS

Niby Hasbro nie lubi symulacji lotu - a jednak majstruje B-17 Flying Fortress 2... Możemy się wcielić w 10 - osobową załogę B-17, latającej Fortecy - a w trybie multi grać w kooperativie jako członek załogi (np. strzelec pokładowy). Premiera w 1-szym kwartale tego roku. Całość wygląda interesująco...



•THIEF BRILLANT :)

Jeśli masz grę Thief: The Dark Project, w wersji Gold i myślisz, że znasz jej wszystkie sekrety... to wiedz, iż w grze jest dodany ukryty level! Jak się tam dostać? Ano musisz otworzyć edytorem tekstu plik user.cfg i dopisać te 2 linie:

```
play
starting_mission 16
```

runków fizycznych towarzyszących jeździe na desce, ale pozwolono sobie na niewielkie ustępstwa, mające na celu zwiększenie grywalności. Zabiegi te to głównie umożliwienie graczowi wykonywania trików, które w rzeczywistości byłyby po prostu niemożliwe. Wypada mieć nadzieję, że taka mikstura nie wyjdzie najgorzej. Jeśli się uda, będzie to pierwszy komputerowy symulator snowboardingu - wszystkie dotychczasowe produkcje miały tylko i wyłącznie aspekt zręcznościowy.

Jak już wspominałem, gra ma zawierać trzy lokacje, a każda z nich to kolejna możliwość wyboru jednej z trzech tras. Te mają obejmować naprawdę duży obszar, który będzie można ujrzyć, pokonując trasę w jednym z czterech dostępnych trybów rozrywki. Każdy z nich - trening, pojedynczy wyścig, wyścig zręcznościowy oraz mistrzostwa będzie można rozgrywać zarówno samotnie, jak i w towarzystwie ludzi, którzy są połączeni sieciami. Tryb multiplayer ma umożliwiać zabawę maksymalnie ośmiu osobom na raz. Ci, którzy nie posiadają sieci będą musieli zadowolić się asystą zawodników, kierowanych przez komputer. Jak zwykle autorzy obiecują bardzo dobre AI, oświadczenie jednak wydaje mi się, że powinno ono być nie tylko dobre, ale i w pewien sposób ciekawe (spontaniczne) i przede wszystkim zróżnicowane. Jeśli komputer będzie miał takie możliwości wyboru zawodników jak gracz, wszystko powinno być w porządku. Do wyboru będzie sześciu snowboardzistów różniących się oprócz wyglądu na przykład umiejętnościami, żeby wybór był większy, będziemy musieli dobrać dla naszego człowieka jedną z trzech desek, z których każda występuje w kilku wariantach graficznych.

Jako że wspominałem nieopatrznie o grafice, na koniec dorzucę jeszcze kil-



ka słów na temat tego, czego możemy się spodziewać. Przede wszystkim popatrzcie na obrazki na stronie, po czym przyjmijcie do wiadomości kilka suchych faktów związanych z engine graficznym. 'Surrender 3D' nie jest wynalazkiem nowym, ale za to został sprawdzony w kilku produkcjach. Jego główne cechy to - obok współpracy z naj-

1600x1200 z 32 bitowym kolorem. Każda z postaci będzie składała się z ponad dwóch tysięcy poligonów i będzie pokryta bardzo dokładnymi teksturami. Z rzeczy istotnych dla gracza warto jeszcze wspomnieć o nielimitowanej ilości źródeł światła, doskonałych efektach przezroczystości i systemowi animacji postaci, który jest oparty na szkielecie (tzn. engine sam wylicza położenie poligonów na podstawie ruchu poszczególnych elementów szkieletu postaci).



nowocześniejszym sprzętem - możliwość wyświetlania grafiki w rozdzielczościach od 320x240 do



nich elementów szkieletu postaci).

Niestety nie mam żadnych wiarygodnych (ba - niewiarygodnych również nie posiadam) informacji na temat muzyki, jaka będzie nam towarzyszyła w grze. Tym, którzy znają ten sport nie trzeba mówić, co oznacza dobra muzyka w czasie zjazdu. Mam nadzieję, że pod tym względem będzie w porządku, a wtedy - jeśli spełnią się wszystkie obietnice autorów - będzie po prostu super.

Demo na CD

Boarder Zone
Infogrames

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

wirtualny świat

adres

Skrytka pocztowa 25, 00-956 Warszawa

e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

telefon & fax

(0-22) 519 69 69, FAX: 519 69 70

Pracujemy Pn-Pt od 8 do 18.

zamów przed premierą

zanim zamówisz przed premierą koniecznie przeczytaj

W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.



THE SETTLERS III: MISJA AMAZONEK

PL

Nowe misje do Settlersów III, 24 nowe misje w trybie kampanii w tym 12 dla amazoetek, 8 unikalnych zagadek dla amazoetek, 39 nowych budynków. Gra w polskiej wersji językowej. Zamawiając przed premierą możesz wybrać jeden z dwóch upominków: mousepad lub płytę z grywalnymi demonami.



59zł

PREMIERA: Syczeń 2000



FAUST

PL

Niesamowita przygoda której scenariusz jest mieszanką fantastyki, grozy i psychodelicznej atmosfery. Teraz Ty, jako Faust, musisz rozwiązać zawiłą intrygę przygotowaną przez demonicznego Mełistoleasa. Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis porcelanowy kubeczek firmowy.



79zł

PREMIERA: Syczeń 2000



159zł



HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA

PL

Znakomita gra przygodowa dla młodszych graczy. Wyraz z Różową Panterą premierę świat i poznaj wiele tajemniczych postaci oraz zwiedź dalekie kraje. W rolę Różowej Pantery wcieli się Cezary Pazura. Zamów przed premierą a otrzymasz płytę demo.



69zł

PREMIERA: Luty 2000



FREESPACE 2

PL

Druga część jednego z najlepszych symulatorów kosmicznych. Gra bije na głowę wszystkie nowe i stare produkcje: niesamowity realizm, setki statków i złożoność zadań to atuty tej gry. Gra w pełnej polskiej wersji językowej na 3 CD. Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis kubeczek firmowy.



79zł

PREMIERA: Luty 2000

PLAN ESCAPE: TORMENT

PL

Kolejna produkcja słynnej firmy Black Isle oraz Bioware. TORMENT to 4xCD, ponad 3500 stron tekstu, profesjonalna polska wersja językowa wykonana przez specjalistów z CD PROJEKT.

Zamawiając grę przed premierą otrzymasz mousepad Torment, talizman do gry karcianej Magic The Gathering, książkę „Szrony Bólu” i płytę demo.



PREMIERA: Luty 2000



LARRY 7

PL

Niezapomniany Larry po raz pierwszy przemówi do Ciebie po polsku. Już wkrótce będziesz mógł pokierować miłośnymi podobojami Larry'ego. Zamawiając grę przed premierą weźmiesz udział w losowaniu jednego z 10 pakietów w skład, którego wchodzi koszulka Atlantis II oraz kubeczek firmowy.



69zł

PREMIERA: Marzec 2000



DIABLO II

PL

Najbardziej oczekiwana gra roku. W drugiej części do wyboru 5 nowych postaci. 4 CD. Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis trzy rewelacyjne prezenty: grę RPG Fallout i mousepad Diablo 2 oraz talizman do gry karcianej Magic The Gathering.



159zł

PREMIERA: I kwartał 2000



CYWILIZACJA II: PRÓBA CZASU

PL

Cywilizacja II powraca w pełnej polskiej wersji językowej. W pudełku oprócz gry Cywilizacja II, kilkanaście nowych scenariuszy. Zamawiając grę przed premierą weźmiesz udział w losowaniu jednego z 10 pakietów w skład, którego wchodzi koszulka Atlantis II oraz kubeczek firmowy.



69zł

PREMIERA: Luty 2000



ROLLERCOASTER TYCOON

PL

Teraz możesz wziąć udział w podróży po sławie i pieniądzu. Zbuduj największy, najlepszy, najbardziej zakrecony lunapark świata. Po prostu zagraj w Rollercoaster. Gra w pełnej polskiej wersji językowej. Zamów przed premierą a otrzymasz płytę demo.



69zł

PREMIERA: Syczeń 2000



MESSIAH

PL

Długo oczekiwana gra TPP twórców MDK. Wciel się w małego aniołka, który ma zbawić świat. Najnowocześniejszy engine użyty w grach komputerowych. Zamawiając grę przed premierą otrzymasz płytę demo.



79zł

PREMIERA: Luty 2000



TZAR

PL

Strategia czasu rzeczywistego bezpośrednio nawiązująca do znakomitej serii Warcraft. Znajdziesz w niej wszystko co kochałeś w Warcraft II oraz wiele nowości i udoskonaleń. Obowiązkowa pozycja dla wielbicieli dobrych gier RTS oraz fanów Warcrafta. Zamawiając grę przed premierą otrzymasz płytę demo.



69zł

PREMIERA: Luty 2000



CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ Wirtualny Świat

Skrytka pocztowa 25, 00-956 Warszawa
e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

telefon & fax
(0-22) 519 69 69, FAX: 519 69 70

Cennik gier PC CD ROM

A.D. 2044 PL	45 zł	Mechwarrior 2	59 zł
Alfa Centauri	99 zł	Myst	69 zł
Baba Jaga i Zaczarowane Gęsi PL	49 zł	Need For Speed II Special Edition	59 zł
Black Dahlia	99 zł	Riven	69 zł
Blade Runner	59 zł	Quake	69 zł
Blood Omen: Legacy of Kain	69 zł	Pandemonium 2	69 zł
Commandos: Beyond the Call of Duty	109 zł	Panzer General II	69 zł
Croc	59 zł	Phantasmagoria	69 zł
Dark Reign	59 zł	Phantasmagoria 2	69 zł
Duna 2000	89 zł	Rollcage	145 zł
Dungeon Keeper PL	55 zł	Railroad Tycoon 2	159 zł
Final Fantasy VII	109 zł	Red Baron 3D	155 zł
Gex 3D	79 zł	Screamer Rally	59 zł
Heroes of Might & Magic II	99 zł	Silent Hunter	69 zł
Hidden & Dangerous	149 zł	Sin	79 zł
Interstate 76	49 zł	Star Wars: Encyklopedia	129 zł
Jack Orlando	49 zł	Steel Panthers III	69 zł
Książę i Tchorz PL	55 zł	Su 27 + Misje	59 zł
Knights & Merchants PL	49 zł	Team Apache	69 zł
Lemmings Pak PL	49 zł	Theme Hospital	59 zł
Lands of Lore 3	99 zł	Tomb Raider 3	99 zł
Lords of Magic	69 zł	Warhammer Dark Omen	59 zł
Machines	99 zł	Wing Commander V	69 zł
Mayday PL	49 zł	Wyspa 7 Skarbów	35 zł

co zyskujesz kupując u nas

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia telefonicznego.
- Ceny zawierają podatek VAT.
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 24 h. (za dodatkową opłatą)

- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.



Książki i gry karciane



**GRA KARCIANA
MAGIC THE GATHERING**
6 edycja zawiera zestaw wprowadzający dla dwóch graczy:

- 2 talie po 40 kart.
- Książkę zasad gry w języku polskim.
- Podręcznik gry MTG w języku polskim.

**DODATKI DO GRY
KARCIAŃEJ MAGIC
THE GATHERING**
W sprzedaży zestawy uzupełniające zawierające 15 kart oraz zestawy zawierające 75 kart.

15 kart - cena 19 zł.
75 kart - cena 45 zł.



**PLANESCAPE:
STRONY BÓLU**

Strony bólu to mroczna powieść ze świata Planescape będąca znakomitą wprowadzeniem do gry zapowiadającej się na hit roku 2000 - TORMENT.



**OFICJALNY PODRĘCZNIK
STRATEGII
MAGIC THE GATHERING
CLASSIC**

6 edycja
Podręcznik w polskiej wersji językowej, 128 stron, full-kolor, papier kredowy.

LAUREACI PROMOCJI „FIFA 2000”

Regina Adamska - Przenno
Danuta Cichoń - Tarnowskie Góry
Robert Dąbrowski - Warszawa
Zbigniew DREWNIĄK - Żukowo
Ewa Jędrzejewska - Solec Kujawski

Tomasz Kucharzewski - Częstochowa
Paweł Olszewski - Łódź
Ryszard Paszkowski - Parczew
Michał Skrzypczyński - Radzanów
Jolanta Salamon - Siemianowice Śl.

Wymienione osoby otrzymają koszulkę reprezentacji polski z autografem Jacka Zielińskiego - Gratulujemy!



Wirtualny Świat poleca



QUAKE II: Quad Damage.

Pakiet ten zawiera pełną wersję Quake II oraz dodatkowe misje: The Reckoning, Ground Zero i Extremities plus gratis plakat gry Quake III.



KRONIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA

Kroniki Czarne Księżyca to gra strategiczna osadzona w świecie fantasy. Stań na czele jednego z czterech wrogo do siebie nastawionych obozów. Poprowadź swoje armie do zwycięstwa, przed tobą 60 misji. Możliwość gry po sieci lokalnej i w Internecie.



EARTH 2150

Rewelacyjna strategia czasu rzeczywistego w całości po polsku!!! Kontynuacja hitu Earth 2140. Wspaniała grafika obsługująca również karty z akceleratorem.



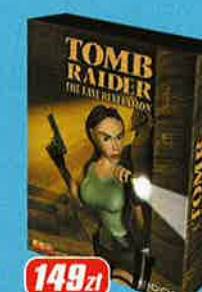
FIFA 2000

Kolejna część najlepszej piłki nożnej na PC. W najnowszej wersji znajdziesz: 850 klubów, 18 największych lig krajowych, 40 zespołów narodowych. Niesamowity realizm ruchu postaci zapewnia technika motion capture. Przy produkcji gry udział wzięli reprezentant Anglii Sol Campbell.



THEME PARK WORLD

Twoim celem jest zbudowanie największego wesołego miasteczka i zarobienie na nim jak największej ilości pieniędzy. Wymyśl najbardziej zakręcone maszyny do zabawy i spróbuj przyciągnąć do Twojego parku jak największą liczbę gości.



TOMB RAIDER IV

Kolejna część przygód pięknej pani archeolog. Odkryj zaginione skarby egipt i stań oko w oko z kłutą Faraonów. Całkowicie nowy engine graficzny, nowe odgłosy, panna Croft otrzymała nowe możliwości ruchu.



BALDUR'S GATE

EDYCJA KOLEKCYJERSKA

Edycja kolekcjonerska Baldur's Gate: grę Baldur's Gate i dodatek Opowieści z Wybrzeża Mieczy. W zestawie również: Książka ze zbiorom opowiadań, mapa świata gry i plan Baldur's Gate oraz mousepad BG.



WORMS ARMAGEDDON

Worms Armageddon: Reedycja jednej z najlepszych i najpopularniejszych gier zręcznościowo - strategicznych. Poprowadź oddział robaków do zwycięstwa, zmierz się z komputerem lub zagraj z kolegą przez internet. Gra oferuje 30 misji, 60 rodzajów broni. Gra w pełnej polskiej wersji językowej.



ATLANTIS II

Przenieś się w średniowieczny świat pełen tajemnic i mistycyzmu. Przemierzając Ziemię w roku 1034 od Irlandii po średniowieczne Chiny szukasz rozwiązania tajemnicy potężnego Mroku, który wkrótce ogarnie całą ziemię. Gra jest w pełnej polskiej wersji językowej i jest zamieszczona na 4 CD.



NBA LIVE 2000

Najnowsza edycja najlepszej koszykówki na świecie. W tym wydaniu wielki powrót Michaela Jordana - tym razem w roli komentatora sportowego. A ponadto aktualne skład drużyn, wzbogacona grafika, udoskonalona animacja i wiele nowych opcji.



RALLY CHAMPIONSHIP '99

Najbardziej realistyczne wyścigi samochodowe od czasów Colin McRae Rally. Wymagająca 12-megowego akceleratora grafika wprost powala swoją pięknnością. Kilkanaście oryginalnych teamów rajdowych i najnowsze modele samochodów rajdowych. Gra w polskiej wersji językowej.



THE SETTLERS III

EDYCJA KOLEKCYJERSKA

Edycja kolekcjonerska The Settlers III zawiera: grę The Settlers III i dodatek The Settlers III: Nowa Misja. W zestawie również oryginalny T-shirt z gry The Settlers III. Dodatkowo gra The Settlers GRATIS!



AGE OF EMPIRE II

Tajemniczy Celtowie i Goci, waleczni Wikingowie i Samuraje oraz wielu innych mogą stać się twoimi poddanymi, których poprowadzisz do walki i zwycięstwa. Ich historyczne imperia powstawały na drodze podbojów, które nie byłyby możliwe bez rozbudowanej gospodarki, która karmiła i uzbrajała ich armie.

KONKURSY!

Pora na wyniki dwóch konkursów ogłoszonych jeszcze w 1999 roku.

Ze znajomości trylogii Tolkiena.

Musimy przyznać, że spora część osób wykazała się dużą znajomością tej znakomitej powieści fantasy. Nie było dla nich żadnym problemem, by wskazać tych bohaterów, którzy mieli po 9 palców. A tak się składa, że byli nimi dwaj właściciele Pierścienia; obaj też stracili po palcu właśnie z jego powodu. Frodowi odgryzł palec z pierścieniem Gollum. Drugim dziewięciopalcym był... sam Sauron! A tak - pamiętacie może, że w bitwie, w której Sauron po raz pierwszy poniósł klęskę (bitwa ta o wiele lat wyprzedza wprawdzie wydarzenia opisane we Władcy Pierścieni, ale jest o niej wiele wzmianek w książce), palec z pierścieniem odciął mu Isildur... I jeszcze jedna uwaga: kilka osób zauważyło (brawa!), iż w opisie Entów Tolkien wspomina, iż ich kończyny miały najrozmaitsze ilości palców. Byli więc Entowie dwunastopalczaści... a byli i dziewięciopalczaści. Zatem, jeśli ktoś wymienił Entów, to tę odpowiedź również uznajemy. Pozdrawiamy wszystkich fanów Tolkiena... a oto lista laureatów tego konkursu!

Grzegorz Prochowski - Przeworsk

Marek Rejs; Jednostka Wojskowa 4061 Ł; Darłowo 4 (pozdrawienia dla Starszego Marynarza; ile masz na fali? :))

Kasia Stawarz - Łągowie

Mateusz Petela - Zgorzelec

Mateusz Kowalski - Kielce

Konkurs dla każdego

Tu było dużo łatwiej. Nadeszło więc dużo więcej listów (czytaj: kartek pocztowych i e-mailów!) i prawie wszystkie zawierały poprawne odpowiedzi. Zatem pro forma:

1. USB = Universal Serial Bus

2. Te wszystkie gry to RTSy

3. Wspomniane kwestie wygłaszał Duke Nuke'm w Duke Nuke'm 3D.

Prawda, że proste?

A oto lista laureatów:

Witold Michalski

Filip Trafisz

Paweł Myśliwiec

Wojtek Zając

Marcin Jasiński

- Żywiec

- Wysokie

- Zdzieszowice

- Kraków

- Warszawa

Nagrody - niespodzianki, jak zawsze, wyślemy pocztą w ciągu max. 2 tyg., od momentu pojawienia się tego CDA w sprzedaży. Gratulujemy zwycięzcom obu konkursów, reszcie życzymy więcej szczęścia przy kolejnym podejściu!

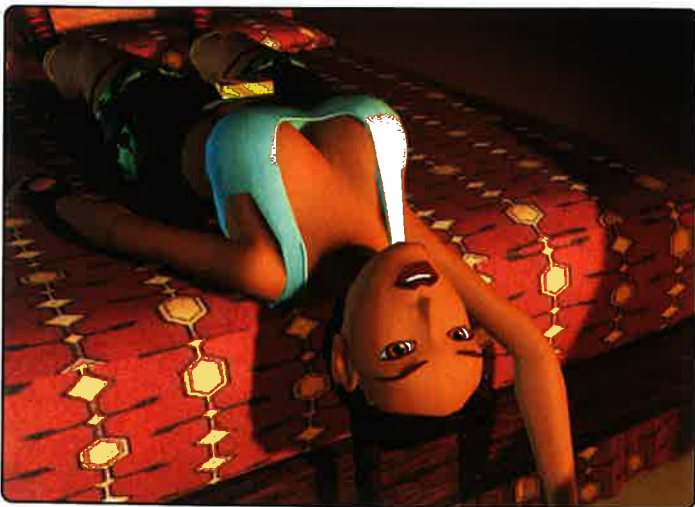
A TERAZ NOWY KONKURS

Jest w sumie bardzo prosty - przynajmniej dla stałych czytelników CDA, ale nie aż tak prosty jak niektórym może się to wydawać... A ponieważ niedawno w Polsce gościła Lara, to dedykujemy jej tę naszą zagadkę. Zadanie jest banalne:

należy podać wszystkie numery CDA, w których na okładce (stronie tytułowej!) pojawiła się Lara Croft.

Odpowiedzi - WYŁĄCZNIE na kartkach pocztowych lub e-mailach - nadsyłajcie do dnia 1.03.2000. Oprócz standardowych niespodzianek, przewidzieliśmy też pewne dodatkowe atrakcje dla fanów Lary. Warto więc wziąć udział w konkursie!

Uwaga: Listy nie biorą udziału w losowaniu nagród!



Szykuje się naprawdę
niezła jazda. Mówię Wam!

Różowe
pudełko
zaatakuje
sklepy już
16 lutego
2000r.

Hokus Pokus Różowa Pantera™

W roli cudownej, wspaniałej, prześmiesznej
i co najważniejsze różowej Pantery
CEZARY PAZURA
(brzmi niezłe, co?!)

niska cena
69
złotych

W grze usłyszysz śpiewających: Majkę Jeżowską, Natalię Kukulską,
Emiliana Kamińskiego i Tomasza Szveda. (całkiem niezłe kawałki :-)

...taaa, ale te gry są nudne... ciągle zabawy w domorosłych generałów, czy w ganień
z karabinem za zielonymi ludkami - dobrze, że chociaż różowych zostawili w spokoju.
No dobra, ale teraz możemy sobie odpuścić te drętwe zabawy. Jest coś lepszego,
wesołego, uwagi godnego: odlotowa przygoda z tonami różowego śmiechu,
wykręconego humoru i zupełnie dziwacznych żartów. Po prostu dobra zabawa - PEŁEN
LUZ I RELAKS. No i co, chcesz być wesoły, chcesz być inny?



Ten znak to gwarancja
najniższych cen
i najwyższej jakości.

**BĄDŹ RÓŻOWY,
BĄDŹ PANTERĄ !!!**
... i nie daj się
sztywniakom...



Znajdziesz go na wszyst-
kich grach z CD Projekt.
Naklejamy go po to, abyś
mógł szybko odszukać
najwyższej jakości
i niedrogie gry.
Gry z CD Projekt!

Wersja polska
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com



www.pinkpanther.com

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: 0-602 69 59 25; (0-22) 519 69 99, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; 0-501 86 26 91 Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Peca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

THE PINK PANTHER and associated trademarks and characters TM & © 1999 United Artists Corporation. All rights reserved. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt Warszawa, ul. Jagiellońska 74. tel.: (0-22) 519 69 00.

Zupełnie Nowe!

Dzięki temu w grze pojawi się nowy level: secret bloopers mission!

• MYTH ZA DARMO?!

Nooo... niecały. Ale dodatek do niego - owszem. Bungie wypuściła bowiem darmowy scenariusz do Myth'a, zatytułowany Chimera (do ściągnięcia ze strony producenta). Jest to poniekąd zapowiedź kompilacji, zawierającej obie gierki + nowe misje, czyli - Myth: The Total Codex. Przy czym Chimera to nie taki sobie zwykły scenariusz. Zawiera m.in. nowe jednostki, mapy itd.



• BYE SEGA PC!

Sega Rally 2 to ostatni tytuł wydany przez Segę na PC. Firma zamknęła oddział Sega PC - nie podając żadnych przyczyn. Czyżby tak bardzo wierzyła w sukces Dreamcast'a, że machnęła ręką na miliony pc-graczy? No cóż, w takim razie żegnam ozięble...

• OUTCAST 2?

Wychodzi na to, że będzie na PC i PSX. Engine będzie wykorzystywał akcelerator (i nie będzie już voxelowy!). Ale premiery nie należy oczekiwać przed rokiem 2001. Ponownie w roli głównej wystąpi Cutter Slade.

• MATRIX: THE GAME

Czy były wątpliwości, że taka gra powstanie? Nie. I powstaje. Inna rzecz, że póki co tylko na PSX2! :(!! Na pocieszenie - konsolowcy mają na nią poczekać aż do 2002 - z tej prostej przyczyny, że gra ma zawierać elementy z kontynuacji Matrix'a, więc będzie czekała na premierę filmu.

• INFOGRAMES

ZJADŁA GT

Ten posiłek (skonsumowane GT Interactive) kosztował Infogrames równie 135 mln zielonych.

Lewy sierpowy

Dobra, nie będę się rozgadawał. Mordobic na naszym rynku ostatnio niewiele, a jak już coś się trafi, to kiepskie. O symulatorach walki bokserkiej to nawet szkoda mówić - w ciągu ostatniego roku pojawił się jeden, a i to kiepski (KO). Może więc tym razem będzie lepiej?

UGLY JOE

O tym przekonamy się wiosną tego roku. Dobrze znana i nie wypuszczająca (jak dotąd...) kłotów firma Codemasters wskakuje na ring w koszulce z napisem: PRINCE NASEEM BOXING. Nie wiem, ile rund wytrzyma i czy nie będzie trzeba jej reanimować - ale chyba nie, bo zawodnik robi wrażenie dobrze przygotowanego do walki. Jest szeroko uśmiechnięty, napina muskuły i prezentuje to, co ma najlepszego do pokazania :). Trzeba przyznać, że jego walory budzą jednak mimowolny podziw. Po pierwsze, za jego technikę walki odpowiada 24 letni ex-mistrz WBO w kategorii piórkowej (31 walk, 31 zwycięstw, z czego 28 przez nokaut!). Nie podam jego nazwiska, bo chyba tytuł gry jest wystarczającą wskazówką nawet dla tych, którzy na ringu spędzili większość swego życia.

Tak przy okazji, to taka waga sugeruje, iż walki wygrwać się będzie szybkością i techniką, a nie mocnymi uderzeniami... Mówiąc krótko: motion capture rulez, brutalna siła suxx!

Po drugie, ta gra to nie jest jedna gra - ale trzy w



jednej. Pierwszą jest klasyczna walka o mistrzostwo świata.

Drugą - po prostu ostra nawałanka na pięści, bez jakichś głębszych podtekstów. Trzecią wersją gry jest natomiast opcja menedżerska - tzn. bardziej jesteśmy menedżerem niż zawodnikiem; ustalasz dietę, treningi, kontraktujesz przeciwników etc.

No dobra, miałem nie lać wody. Zatem, od tej chwili zero moich komentarzy,

będę tylko przytaczał suche i twarde, jak pięści Tysona, fakty. To, co z nich wynika, zostawiam do samodzielnej oceny... Oto więc czego możemy się spodziewać:

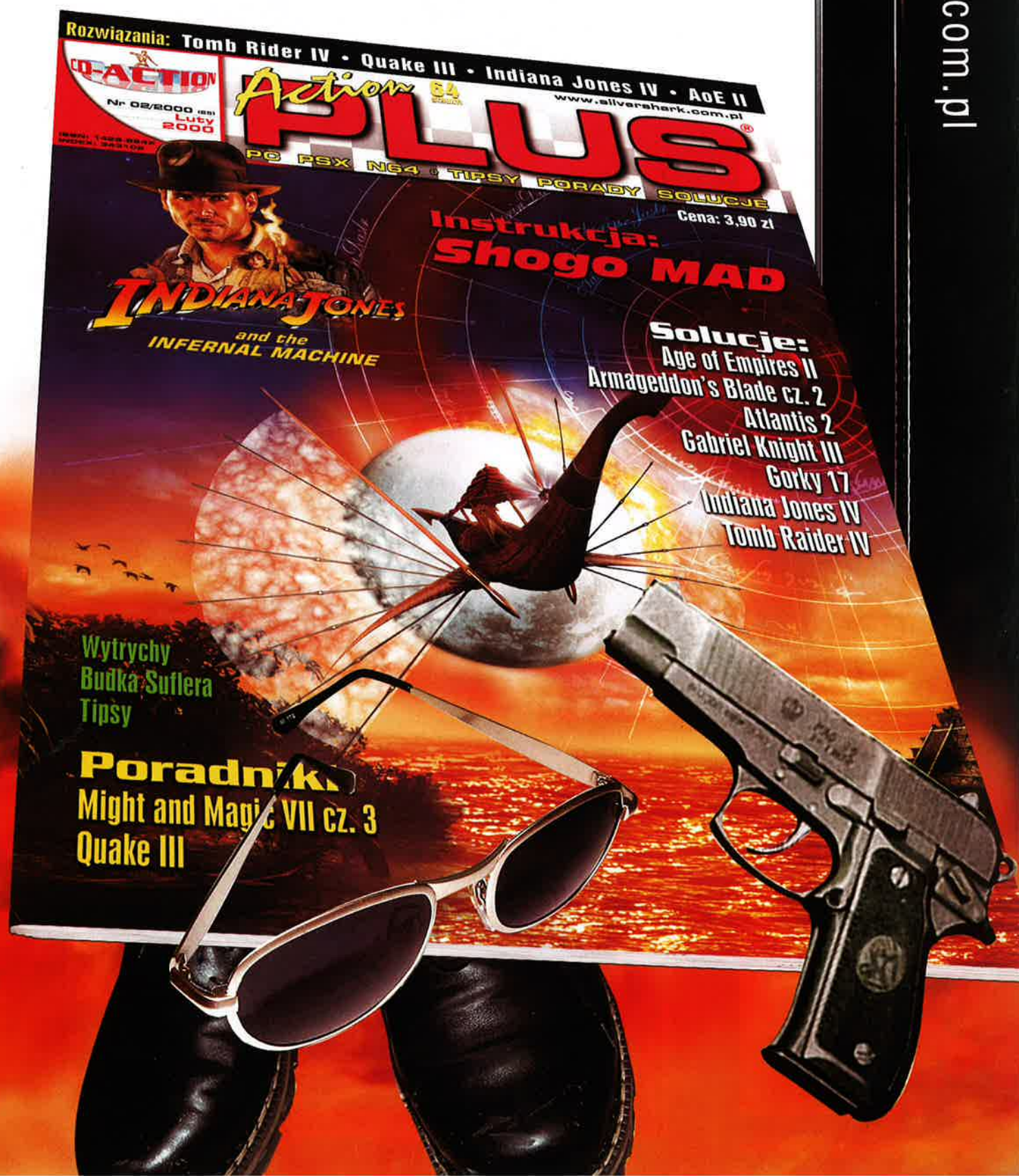
- * walk drużynowych (do 8 graczy ludzkich i 8 komputerowych)
- * multiplaya w paru innych trybach
- * 16 bokserów z 16 różnych rejonów świata
- * AI wroga ucząca się w czasie walk (np. jeśli stale stosujesz te same kombinacje ciosów, komputer szybko nauczy się jak temu przeciwdziałać)
- * realizm w wyglądzie bokserów (m.in. pot, krwiaki itp.)
- * engine 3D zapewniający współpracę z dopalaczami + masę rozmaitych efektów świetlnych
- * kilkanaście rozmaitych technik wprowadzania i unikania ciosów
- * tryb partitce
- * dynamiczna kamera z replayami (możliwość definiowania ujęć kamer etc.).

A teraz pozostaje tylko czekać... Aha - gra ma wyjść na PC i PSX. □

Prince Naseem Boxing
Codemasters

EKWIPUNEK ZAWODOWCA

www.silvershark.com.pl



(0-94) 346-11-59
ZAMÓW PRZEZ TELEFON!

SKLEP WYSYŁKOWY

TimSoft
COMPUTER SOFTWARE

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 20 stycznia 2000. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,95 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12-miesięczną prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 9-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl. Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem C02 na adres: **TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.**

LIGA POLSKA
100 LIGA POLSKA MANAGER 2000
99,-
MANAGER 2000

TOMB RAIDER
THE FIRST REVELATION
159,-

JAZZ JACKRABBIT 2
the secret files
49,95
CAŁOŚĆ PO POLSKU!

REAR
A.D. 2044
135,-

FIFA 2000
99,-

THEME PARK WORLD
99,-

creatures 2
69,-

HALF-LIFE
OPPOSING FORCE
99,-

Castrol HONDA
SUPERBIKE 2000
69,-

Might Magic
149,-

HISTORIA PIŁKARSKIEJ
REPREZENTACJI POLSKI
49,-

ANNO 1602
99,-

przez Internet TANIEJ!!
www.timsoft.pl

SKLEP KOMPUTEROWY C
Strategiczny, ekonomiczny gra dla fanów gier i wojowniczych. Tworzy nagrodę...
015757
KATALOG 003
PHARON
PL

UWAGA PROMOCJA!!! Zamawiając 2 z poniższych programów otrzymasz 3xLogic Games oraz 3 gry dla Windows (Szubienica, Statki, Domino). Zamawiając 3 lub więcej programów otrzymasz dodatkowo grę Kupiec (Windows). Na płycie demo kilkunastu programów.

ABC CHEMII
Zakres szkół podstawowej i średniej.
39,99
CHEMIA
ORTOMANIA
Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popelnione błędy.
39,99
ORTOMANIA
Język polski w ZOO
Przećwiczyć wiele szkolnych zadań, począwszy od ortografii, przez układanie słów w kolejności alfabetycznej, liczenie sylab w słowie, rozpoznawanie części mowy i zdania, odmianę czasowników, aż po pisanie dyktand. Wszystko w formie wspaniałej zabawy.
49,-

JĘZYK NIEMIECKI
Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.
49,99
NIEMIECKI
JĘZYK ANGIELSKI
Program do nauki języka angielskiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.
39,99
ANGIELSKI
HISTORIA
Zbiór wiadomości historycznych, obejmujących materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Wiedza zawarta w programie obejmuje historię Polski oraz historię powszechną. Testy opracowane przez historyka.
39,99
HISTORIA

Język POLSKI Licum MATURA
Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.
49,99
Język POLSKI
MATEMATYKA kl. VII i VIII
Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około 250! Zadania podane w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Oddzielowe symulacje egzaminu wstępnego do szkoły śr., podręcznik i dzienniczek ucznia!
39,99
Matematyka
Prawo Jazdy 2000
Program ma za zadanie przygotowanie do egzaminu na Prawo Jazdy. Program uwzględnia ostatnie zmiany w kodeksie drogowym (1.10.1999). Pytania testowe są pytaniami aktualnie obowiązującymi w ośrodkach nauki jazdy.
79,-

CENNIK GIER PC CD-ROM				
N - nowości i zapowiedzi, N - hit				
3 W 1 PL	29,95	N	LEGO ISLAND	99,00
30 Ultra PL	99,00	N	Legio Loca PL	99,00
A.D. 2044 PL	45,00	N	Lego Racer PL	99,00
Abel's Exodus	99,00	N	Lego Starship PL	99,00
Abel's Odyssey Godworld	59,95	N	Legion's Pak PL	49,95
Academy of Angels PL	69,00	N	Legion's World PL	99,00
Adas i Pirat Barnaba	69,95	N	Liberation Day	99,00
Age of Empires 2 - poradnik PL	229,00	N	Liga Polska Manager 2000 PL	99,00
Age of Wonders	159,00	N	Light House	99,00
Ali Warrior III 3DXF	89,00	N	Lion's Lair	49,00
Alien vs Predator	59,95	N	Lords of Magic	69,95
Alpha Centauri	99,00	N	Lutfulme Commander	149,00
American PL	159,00	N	Mac Task	69,95
Amnion Conquest PL	59,00	N	MAGIC & MAYHEM	59,95
Amor 1602 PL	99,00	N	Makus	99,00
Army Men	165,00	N	MDK PL	99,00
Armies 2 PL	79,00	N	Mel's Magic VII PL	149,00
Atlantis PL	59,95	N	Montezuma's Return	135,00
N Baldurs Gate - Mięsie PL	159,00	N	Mortal Kombat 4	79,95
Baldurs Gate - Mięsie PL	59,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Balls of Steel	59,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	29,95	N	Mortal Kombat 4	79,95
Battle Isle - Turnaj PL	2			

Zupełnie Nowe!

•SSI-MULACJA?!!

Ludzie, krowy latają, pies miauczy, drzewa chodzą po ulicach! Co się dzieje w tej branży?! Zasłużona dla strategii firma SSI wydaje... wysiłki (!) samolotów (!!!). Żeby to chociaż były myśliwce z II wojny... :)) Ale nie - Reno Air Races to współczesne maszyny, fotorealistyczna grafika itd. Premiera w 3 kwartale tego roku. No to teraz czekam na grę sportową z elementami RPG z id Software :-P

•WHEEL OF TIME

Zapowiadana jest wersja tej gry na Dreamcasta oraz pod Linux. Mocno prawdopodobny jest też jej sequel.

•CIEKAWOSTKA Z PLAY IT

Jest nią limitowana (300 egz.) wersja gry Railroad Tycoon 2 Gold Edition. W pudełku, oprócz gry (z RT 2 i Second Century), jest sporo ciekawostek. Nie wiemy jednak na jakiej zasadzie będą rozdawane te egzemplarze.

•DEEP SPACE NINE: DOMINION WARS

Simon & Schuster Interactive zapowiada w końcu roku 2000 grę o wyżej wymienionym tytule. To również będzie RTS, ale połączony z taktyczną symulacją walki w kosmosie. Do wyboru sześć różnych statków kilku ras: ludzi, Klingonów, Kardassian, Jem Hadar itp. Urok polega na dowodzeniu takim statkiem, obsadzaniu stanowisk odpowiednimi oficerami, awansowaniu i degradowaniu itd. Ogólnie gra będzie nawiązywać do, jakże inaczej, serialu telewizyjnego. Ścisłej do epizodów, w których ludzie i Klingonowie walczą w kwadracie Alfa przeciwko Kardassianom.

•LICENSE TO BOND

EA wykupiła od MGM prawa do tworzenia gier z Jamesem Bondem w roli głównej.

Mozna spodziewać się w miarę szybkiego (tj. jeszcze w tym roku) debiutu:

gry na podst. najnowszego Bonda: The World is Not Enough na PC oraz Tomorrow Never Dies na PSX.

•WELCOME IN ANTIETAMI!

Najnowsza gra Sida Meiera została już skierowana do tłoczni i pewnie nawet można ją kupić (a przynajmniej w momencie, gdy Wy to czytacie). Strategie, fani RTW, pewnie już podskakują z radości, nie?



•EUROPEAN WARS: WARLORD'S STYLE

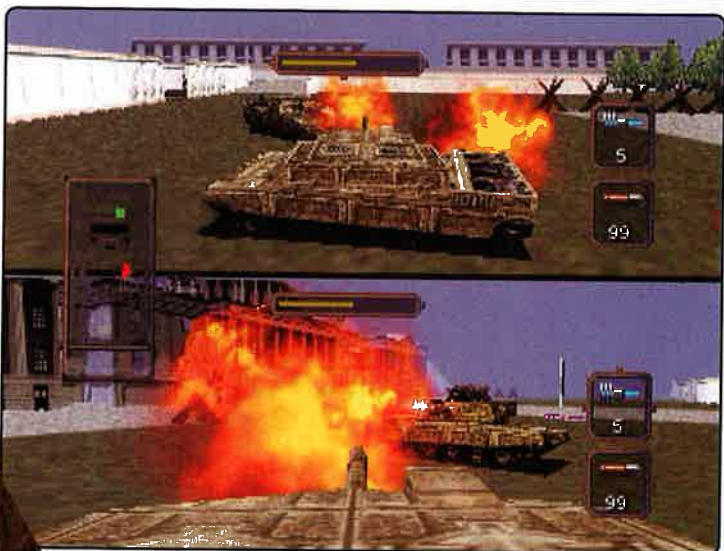
Ten przydługawy tytuł to rosyjska odpowiedź na Age of Empires. Tego ambitnego wyzwania podjęła się firma SC Game World. Jest to gra twarde osadzona w autentycznej ziemskiej historii podczas 300 lat (wiek XVI-XVIII). Dostępnych 16 narodów (jest Polska - spasiBa!), przy czym ich parametry w grze są ściśle związane z realnie istniejącym, w owym czasie, układem sił. Wydobytymy 6 rodzajów dóbr naturalnych. Premiera już na wiosnę. Z tego co wiemy, gra wywołała spore zainteresowanie w branży!

Czołgowe nawalanki

3D0 wieści już wszem i wobec nadejście BattleTanx II, następcy "jedyńki", która swego czasu uplasowała się na 15 miejscu TOP 20 Renting Games w Anglii i na trzecim wśród 10 najlepszych shooterów.

JOSEPH

Battle Tanx II: Global Assault ma jednak różnić się od swego pierwowzoru. Przede wszystkim znacznie większy nacisk położono na scenariusze misji, które mają być wyzwaniem dla strategów, a nie jedynie planszą, na której rozbija się kolejne czołgi. Oczywiście, dla zwolenników porządnej strzelanki bez zbytniego zaangażowania w scenariusz, również znajdzie się miejsce w T-34. Tak jak poprzednio, najfajniej ma być jednak w multiplayerze. Ci, którzy nie mieli okazji uderzyć w tym trybie pod kontrolą BattleTanx II, mogą sobie przypomnieć podobną wojenkę, którą toczono w Armored First. Informacje wysmażone przez 3D0 są bardzo ogólnikowe, ale wiadomo już, że znajdują się ulubione zabawy w stylu



death match, capture the flag. Możliwość kooperacji zawodników, czyli gry w jednej drużynie przeciw innej, umożliwi bardziej skomplikowane zagrania taktyczne.

Oczywiście, nie zabrakło zapewnień o niesamowitej grafice, doskonałych efektach świetlnych, big odjazdo-

wych wybuchach. W wypadku tych ostatnich zaprzęgnięto do pracy systemy cząsteczkowe, tak więc możemy spodziewać się efektownego deszczu odłamków, ciał i innych, bliżej niesprecyzowanych fragmentów. Pole bitwy zasnuje niemal prawdziwy dym palących się wraków i członków załóg. Efekty atmosferyczne to jednak nic w porównaniu do niezwykle realistycznych katastrof w stylu walących się na drogę budynków, czy zapadających się domków na przedmieściach. Wszystkie te obrazy będą widoczne w 30 klatkach na sekundę, niezależnie od stopnia komplikacji danej sceny. Nowy scenariusz przeniesie graczy do nowych miast, jeszcze nie spalonych i nie rozjechanych gąsienicami. Będą to stolice Europy i aglomeracje w USA, gdzie będziemy musieli wyeliminować międzynarodowe gangi. Razem ze swoim nieodłącznym czołgiem znajdziemy się na ulicach Paryża, Londynu, Berlina. Wybudowane pieczołowicie miasta będzie można podobno doszczętnie zniszczyć, równając z ziemią szkoły, szpitale i wszystkie inne obiekty użyteczności publicznej. W tej chwili są to jedynie zapowiedzi, natomiast na ich realizację będziemy musieli jeszcze trochę poczekać... □



BattleTanx II: Global Assault
3D0

WYSYŁKA GRATIS

- Płatność przy odbiorze przesyłki
- Termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnych, kartonowych pudełkach
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18

Zadzwoń, prześlemy bezpłatny katalog lub złóż zamówienie przez internet, a będziesz tą drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

SUPERPROMOCJA TYLKO W LUTYM

Zamawiając programy za minimum:

99 zł - dostaniesz prezent niespodziankę

Zamawiając dwa dowolne programy

dostaniesz za darmo oryginalny mouse-pad

SKLEP WYSYŁKOWY

TOMSOFT

Rok założenia: 1991

ul. Krzywa 4, 05-077 Wesola 4

tel. (22) 773 19 82, tel. (60) 128 23 63, fax: (22) 773 36 14

e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl

POLECAMY  **POLECAMY**



69 zł



189 zł



99 zł



99 zł



69 zł



89 zł



99 zł



99 zł



69 zł



99 zł

ZEGAREK GRATIS



79 zł



69 zł



69 zł



69 zł



159 zł



69 zł



69 zł



79 zł



159 zł



69 zł



79 zł



159 zł



99 zł



99 zł



149 zł



59 zł



99 zł



99 zł



99 zł



69 zł



99 zł



69 zł



165 zł



165 zł

W naszej ofercie ponadto:

Age of Empires 2	209	Flojd pl	69
Aliens vs Predator	99	Gabriel Knights 3	159
Atlantis 2 pl	79	Incubation pl	49
Baldur's Gate pl + misje	159	Might & Magic 7 pl	149
Blood 2	69	NHL 2000	99
C&C: Tiberian Sun	99	Panzer General 3D	99
Caesar III	99	Red Baron 3D	99
Championship Manager 3 (z ligą polską)	99	Sega Rally 2	149
Colin McRae Rally	99	Simcity 3000	99
Corsairs pl	99	Steel Panthers 3	69
Creatures 3	99	Swat 3D	159
Diablo	69	Titanic	55
Duke Nukem 3D	65	Total Annihilation Kingdoms	99
Driver	99	Unreal	69
Final Fantasy VII	109	Urban Chaos	165
Flight Unlimited 3	145	Wheel of Time	129

PC POWERPAD PRO



105 zł

PC AVENGER



135 zł

PC Dirpad



Podłącz do swojego PC akcesoria z PlayStation (Dual Shock, Racing Wheel...)

PC TWIN TURBO



379 zł

Po raz pierwszy w tej cenie z opcją wstrząsową!

1 rok gwarancji

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

Zupełnie Nowe!

• SPELLBINDER

Mythic Entertainment wypuściła już na rynek nową grę - Spellbinder. Jest to FPP shooter, skrzyżowany z RPG, bazujący na systemie Rolemaster. Oferuje m.in. około 200 czarów bojowych. Grę zrobiono na tym samym engine, na którym powstał Prince of Persia 3D.



• AKADEMICKA KOSZYKÓWKA

EA podpisało umowy z Dickiem Vitalem i Stevem Francisem, którzy będą konsultantami przy nowej symulacji kosza: NCAA March Madness 2000. Może to nie NBA - ale zawsze jakaś odmiana...

• GAZETA O CM3

Fanowie tej gierki (Championship Manager 3), mający Internet, powinni zajrzeć na <http://www.cm3.org.pl>. Znajdziecie tam polską internetową gazetkę, poświęconą tylko i wyłącznie tej grze...



• ARCADE PARTY PAK

Midway Home Entertainment przygotowało dla zwolenników prostych gier akcji zestaw (tytuł jak wyżej), w którym znajdziecie m.in.: Rampage, Smash TV, KLAX itd.

• BURZA W BURZY?

Ponoć Ion Storm ma kryzys twórczy za sobą i po miesiącach kłótni i marazmu, mechanizm zaczął w końcu działać. Z tego, co wiemy, to trwa ostry finisz nad Daikatana i Anachronoxem. Tak trzymać!

• DAWN OF WARS

Hmmm... kiedyśmy to anonowali? Z rok temu? To miał być RTS osadzony w czasach prehistorycznych. Ale jakoś o nim ucichło. Do czasu - bo oto dość nieoczekiwanie twórcy przypomniał o swoim istnieniu, zapowiadając premierę gry wczesną wiosną tego roku. Gra nie będzie zbyt ściśle trzymać się realiów - dzięki temu w czasie 3D misji będziecie mogli skonfrontować swoich jaskiniowców m.in. z kilkoma odmianami drapieżnych dinozaurów (tyranozaur, velociraptor - pamiętacie jeszcze te nazwy?).



Soulbringer

Dawno, dawno temu... za siedmioma górami, za siedmioma... pomijając te nudne bla, bla, bla... tam, gdzie rozgrywają się prawie wszystkie RPG, toczy się historia Soulbringer. Kolejnego real-time RPG, który ma ambicję przebić się na szczyty list przebojów. Czy mu się uda? Czas pokaże, a tymczasem zapraszam Was na krótką wędrówkę po krainie magii, karłów oraz elfów.

ELD

Historia przygód gracza rozpoczyna się jak zawsze prozaicznie. Pewnego zimowego dnia przybywasz do małej wioski w Madrigal, aby odnaleźć swojego wujka, o którego znalezienie prosił Cię umierający ojciec. W tym miejscu już chyba sobie moge darować całą resztę skomplikowanej historii, dlaczego tak, a nie inaczej potoczyły się losy bohatera tej opowieści. Sam poznasz tę historię, jeżeli tylko zdecydujesz się na Soulbringer. Gra będzie się składać z pięciu aktów, z czego każdy jest podzielony na trzy scenariusze. Zajmie to w sumie graczowi jakieś 50-60 godzin przed monitorem. Oczywiście pod warunkiem, że wszystko będzie mu szło jak z płatka (czytaj z solucją). W innym przypadku czas spędzony przed kompem przeciągnie się kilkakrotnie.

W dzisiejszym zalewie komputerowych RPG z pewnością nie będzie łatwo przebić się Soulbringer do czołówek najlepiej sprzedających się gier, ale programiści nie próżnują i z całych sił starają uatrakcyjnić grę. Jedną z głównych zalet Soulbringer z pewno-

ścią będzie grafika. W pełni trójwymiarowy engine gry podobno pracuje z niesamowicie dużą ilością klatek na sekundę. Lokacje są szczegó-



łowe, a i przeciwnicy oraz NPC zostali dokładnie i pomysłowo dopracowani. Animacje postaci opracowano metodą motion capture i nie ulega wątpliwości, że będą one znakomite. Cała szata graficzna odznacza się ciemnym, mrocznym, można śmiało powiedzieć, gotyckim klimatem.

W Soulbringer nie zabraknie również wysokiej jakości cut-scenek (około 200), które będą nam stopniowo opowiadały historię głównego bohatera.

Kolejną zaletą ma być rozbudowany system walki. Programiści starali się jak najdokładniej odwzorować zachowanie się człowieka podczas walki na broń białą. Dzięki temu bohater macha mieczem nad wyraz realistycznie. To nie jest, tak jak w większości innych RPG, gdzie pacjent bez trudu wymachuje jedną ręką żelaztem dwa razy większym od niego. Pozbity się również doskonale znanego efektu "gore". Owszem krew się leje, ale bez przesady. Nie zobaczysz jak po lekkim draśnięciu z przeciwnika wylewają się hektolitry krwi. I bardzo dobrze, bo czasami programiści przesadzają. Oczywiście, nie tylko samym mieczem człowiek wojuje, więc nie zabraknie także czarowania i to na najwyższym poziomie :). Czarów ma być w sumie około 60. Niezbyt to dużo powiadać? Być może, ale za to są one doskonale dopracowane. Można je podzielić na pięć odrębnych kategorii. Będziesz mógł je także łączyć.

Na Soulbringer przyjdzie nam poczekać jeszcze kilka miesięcy. W dzisiejszym zalewie RPG jestem ciekaw czy będzie na tyle dobrą grą, aby przebić się do czołówek najlepszych tytułów w swojej kategorii. Szczerze mówiąc wątpię, ale ktoś to może wiedzieć? Równie dobrze, długo oczekiwany sequel Diablo może być przebojem, a może również okazać się niewypałem.

Soulbringer
Infogrames

MULTIMEDIALNY

Do każdego
zakupu o wartości
powyżej 60 zł

GRATIS!!!

SALON WYSŁKOWY

DZWOŃ!

062 737 27 39

PROMOCJA



149 zł

PROMOCJA



149 zł

PROMOCJA



159 zł

PROMOCJA



199 zł

PROMOCJA



139 zł



NOWOŚCI

SILKOLINE HONDA

B-HUNTER



W OFERCIE RÓWNIEŻ:

Ace Ventura PL	69,00
Airline Tycoon PL	65,00
Atlantis 4xCD	39,00
Baldurs Gate	155,00
Baldurs Gate - dodatki	59,00
Bolek i Lolek	48,00
Capitalism Plus	59,00
Cesar III	99,00
Comandos: beyond the call of Duty	109,00
Diablo II	159,00
Die by the sword PL	45,00
Gabriel Knight 3	159,00
Gorky 17 PL	67,00
Grand Prix 500	tel.
Gruntz	45,00
Heros of Might and Magic III	139,00
Hidden & Dangerous	159,00
Hopkins FBI PL	69,00
Incoming	59,00
Jack Orlando	45,00
Jagged Alliance 2	65,00
Knight and Merchants	48,00
Koziołek Matołek	48,00
Lego Creator	95,00
Lego Loco	95,00
Lego Szachy	95,00
Lego Racer	95,00
Lew Leon	49,00
Liath	89,00
Lomax PL	49,00
Mad Trax	65,00
Might & Magic 7	169,00
Mortal Combat 4	79,00
Myst	69,00
Nascar Racing 3	159,00
Panzer General 2	68,00
Panzer General 3D	95,00
People's General	68,00
Pizza Syndicate PL	65,00
Prophecy	59,00
Rezerwowi Psy	89,00
Riven	65,00
Roller Coaster Tycoon	165,00
Saga	65,00
Savage Arena	59,00
Screamer Rally K3	55,00
Septerra Core	tel.
Settlers III (Misje)	45,00
Shogo	55,00
Simon 2	29,00
Sin	58,00
Soul Reaver	tel.
System Shock 2	59,00
Szachy PL	59,00
Target	39,00
Team Apache	69,00
Tunguska Legend of Fight PL	79,00

10 GIER W CENIE JEDNEJ!

129 zł



Air Warrior III, Chomper 3D, Global Defender, Grand Prix Rally, Johnny Herbert's GP Championship, Karting Challenge, Race to Galamex, Superbike Challenge, Tiny Trails, WarCrimes



BattleArena Toshinden, Blade Warrior, Deadlock II, Fatal Fury 3, Pro Pinball: Time Shock, Samurai Spirits, Seven Kingdoms, Ancient Adversaries, Super Bubay, Spearhead, WarCrimes

Air Warrior III, F 18 Hornet, Flying Corps Gold, IF 18 Carrier Strike Fighter, IF 22 v5, Polar Bear, Search & Rescue, Ultra Fighters, Vanguard Ace, Wingstar

CO OFERUJEMY?

- Niskie ceny
- Wysyłkę w ciągu 24h
- Największy wybór tytułów
- Możliwość dostawy w ciągu 48h (za dodatkową opłatą)
- Płatność przy odbiorze przesyłki



AKCEPTUJEMY PŁATNOŚĆ KARTAMI KREDYTOWYMI:



**63-403 OSTRÓW WLKP. 5
SKRYTKA POCZTOWA 11**

WYSYŁKA TEGO SAMEGO DNIA!

Zupełnie Nowe!

• AVP - WIĘCEJ!!!

Potwierdzają się pogłoski o wypuszczeniu packa z misjami do gry Aliens vs Predator. Premiera ponoć łada dzień (no, w lutym...). Produkcenci nie zaprzeczają też pogłoskom, że szykuje się sequel AvP. Byłoby dziwne, gdyby było inaczej...

• DYSK PANCERNY

Seagate Technology przedstawiła SeaShell, nowatorską technologię opakowań, która chroni dyski przed wstrząsami, zabezpiecza dysk przed wyładowaniami elektrostatycznymi i redukuje liczbę uszkodzeń, powodowanych przez niewłaściwe traktowanie, o 70%! SeaShell jest opakowaniem stworzonym, by chronić wszystkie dyski, począwszy od linii produkcyjnej, przez całą drogę, aż do zainstalowania w komputerze klienta. Spowoduje ono olbrzymie zmniejszenie liczby uszkodzeń i zwrotów dysków, czyniąc dyski prostszymi w obsłudze i transporcie, aż do momentu montażu w komputerze, zwiększy niezawodność dysku i spowoduje znaczące oszczędności, zarówno po stronie Seagate, jak i klientów firmy. SeaShell jest formowanym na gorąco, zebrowanym przeciwstraszow, przezroczystym opakowaniem. Pozwala ono klientowi odczytać etykiety, skanować kody paskowe, załadować oprogramowanie i przenosić dyski w magazynie lub warsztatach, wszystko bez wyjmowania dysku z obudowy ochronnej, ograniczając narażenie na czynniki niszczące lub wyładowania elektrostatyczne. Zostało ono przetestowane i zatwierdzone przez czołowych producentów OEM, w tym firmy Acer, Compaq i Hewlett-Packard. SeaShell już jest stosowany do ochrony dysków Seagate, zapewniając 10-krotne zmniejszenie wielkości wstrząsów, przekazywanych do dysku przy upuszczeniu z 30 cm.

• STAR TREK: ARMADA

Oto jak będzie wyglądał Star Trek w formie RTSu. Fabula opowiada o odpięciu ataku Borgów.



• BONUSOWA PIZZA

Firma CD Projekt przygotowała bardzo ciekawy bonus dla wszystkich, którzy zakupili grę Pizza Syndicate. Na jej FTP-ie pod adresem http://ftp.cdprojekt.com/pl/rozne/PizzaSyndicate/Pizza_Screensaver.scr znajduje się screensaver z motywami z gry Pizza Syndicate (swoją drogą był u nas na CD). Jest to informacja o tyle ciekawa, że pokazujące się, po uruchomieniu screensavera, motywy są jednocześnie... podpowiedziami dla gracza! Jeśli jeszcze nie wiesz na jaką pizzę mają ochotę przedstawiciele różnych warstw wirtualnego społeczeństwa, koniecznie uruchom ten plik! A przy okazji... CD-Projekt lojalnie ostrzega, iż w Pizza Syndicate wmontowano ciekawe zabezpieczenie antypirackie. Na początku w ogóle go nie widać - ale w miarę upływu

Głupi i najgłupszy

Kiedyś to ostatni raz śmiałem się pełną gębą podczas gry w przygodówkę? Otóż dawno temu. Nie mówię o stłumionych chichotach, które wydawałem przy Grim Fandango czy ostatnim Discworldzie. Nie, chodzi mi tu o szczery i prosty śmiech, z gatunku tych, od których boli przepona, oczy łzawią, a szczęka niepokojąco chrzęści w zawiasach! Pamiętam (już jak przez mgłę - to było ze 2 lata temu?) ryki radości wydawane przy Neverhoodzie (czy pamiętacie jak Clayman jadł grzybka?). I podobny (aczkolwiek cichszy) sposób reakcji na Down in the Dumps (czyli tacy The Simpsons, w wykonaniu rodzeństwa kosmitów, którzy trafili na wyspisko śmieci na Ziemi). Istnieje jednak szansa, że znów sobie pokwiczę radośnie i głośno - gdy tylko omawiana tutaj gra (Stupid Invaders) trafi do sprzedaży; a zapowiada się to na 1-szy kwartał tego roku. Czyli - już wkrótce.

UGLY JOE



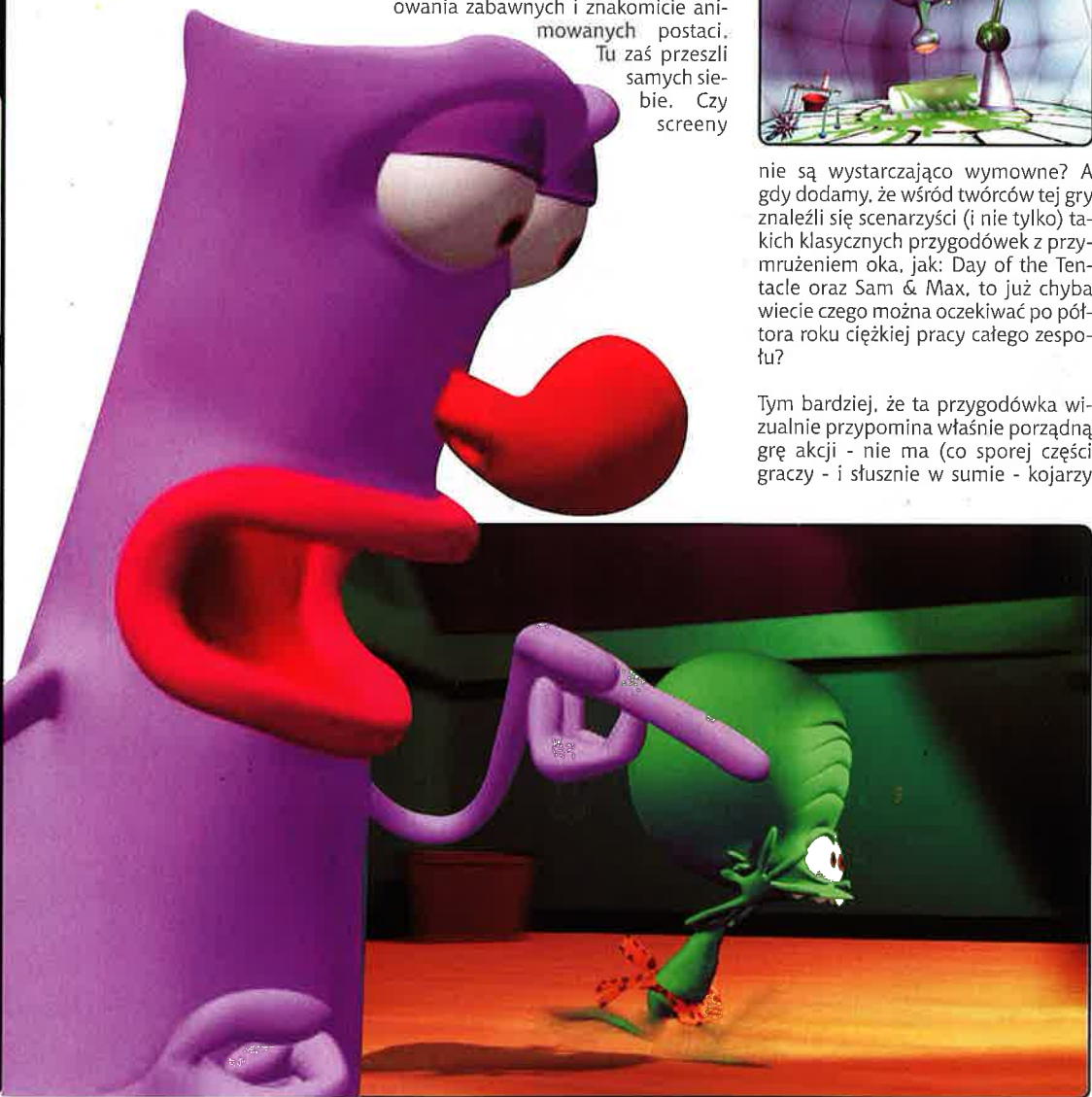
Gierka jest z Ubi Softu. Jeśli ktoś widział Raymana 2 czy Tonic Trouble (wprawdzie nie przygodówki, ale też gry godne uwagi i śmieszne), to wie, że graficy z tej firmy mają dar do kreowania zabawnych i znakomicie animowanych postaci.

Tu zaś przeszli samych siebie. Czy screeny



nie są wystarczająco wymowne? A gdy dodamy, że wśród twórców tej gry znaleźli się scenarzyści (i nie tylko) takich klasycznych przygodówek z przymrużeniem oka, jak: Day of the Tentacle oraz Sam & Max, to już chyba wiecie czego można oczekiwać po półtora roku ciężkiej pracy całego zespołu?

Tym bardziej, że ta przygodówka wizualnie przypomina właśnie porządną grę akcji - nie ma (co sporej części graczy - i słusznie w sumie - kojarzy





się z grami adventure) grafiki 2D i ręcznie malowanych backgroundów. Skoro teraz rządzą 3D - to macie 3D. Jednocześnie jednak twórcy pamiętali, że jest to przygodówka, więc nie starali się o to, by engine zdominował fabułę. 640x480 w 24-bitowej paletce kolorów oraz wspomniane 3D, to ukłon autorów w stronę aktualnych wymagań graczy. Wszystko inne jest już jak w starej, dobrej przygodówce.

Można oczekiwać naprawdę dobrej zabawy. Szczególnie, jeśli jesteś fanem starych filmów sf, z których autorzy czerpali pełnymi garściami. W skrócie wygląda tak, że pewien diaboliczny profesor ma w swoim laboratorium Obcych. Skąd ich wziął - o to mniejsza. W każdym razie profesorek uważa, że Obcy szykują inwazję na Ziemię, więc warto profilaktycznie poznać ich słabe strony. A w ogóle to po prostu uwielbia ich kroić :).

Pewnego dnia zdarzyło się, że na Ziemi wylądowało 5 Obcych: Gorgeous, Candy, Stereo, Etno i Bud. W sumie łą-



dowanie to był czysty przypadek. Przypadek też sprawił, że drogi profesora oraz tej niewydarzonej piątki szybko się przecięły. I tu przypadki się skończyły - a zaczęły tzw. "jaja".

Gracz musi teraz poprowadzić tę arcygłupawą (co tu kryć) piątkę przez niemal 500 lokacji, napotykać po drodze co najmniej 50 - będę cytował, odsunąć się - "dziwacznych, odrażających, głupich i złośliwych" postaci pierwszoplanowych. (Ścisłej mówiąc: gracz może wcielić się w jednego z tychże 5 Obcych). To wszystko wzbogacone jest o około 100 sekwencji filmowych i 2000 (!!!) dialogów! Autorzy bardzo się też starali, by scenariusz był możliwie nieliniowy, a zagadki do rozwiązywania - logiczne. Nie ma tam sztucznego rozciągania czasu gry z tym, że np., aby otworzyć

drzwi, musisz mieć pogrzebaczk, ten zaś zdobędziesz, jeśli masz ołówek, który otrzymasz, gdy użyjesz teściowej jako wykafaczki do zębów. Wszystko ma być do przejścia tylko i wyłącznie dzięki logicznej dedukcji, a nie pracowitemu kolekcjonowaniu przedmiotów i klikaniu jednym na drugi!

No i będzie tam sporo, oj sporo humoru - tak dla fanów Monty Pythona, a także tych, których śmieszy tylko to, jak ktoś wywali się na skórcie od banana. Przykro też stwierdzić, że w całej historii gier przygodowych nie było jeszcze tak durnych bohaterów :)

Dlatego radzę - jeśli lubisz się śmiać - wyrzyc w mózgowicę ten tytuł. Bo to będzie gra z gatunku "jeśli w ciągu 5 minut ani razu nie wybuchnąłeś szcze-

Zupełnie Nowe!

czasu coraz bardziej zaburza ono prawidłowe funkcjonowanie gry, aż do momentu, gdy się nie da grać. Wybór należy do Was...

• TOY STORY 2 GAME

Film Toy Story 2 zostanie już wkrótce przerobiony na grę komputerową. Głównym bohaterem będzie kosmonauta Buzz Lightyear. Całość rzecz jasna w 3D i TPP. Prócz samej gry, studia Disney i Pixar przygotowują również dodatkowe atrakcje: Activity Centre - czyli zestaw prostych gier, krzyżówek itp., w których wystąpią bohaterowie filmu oraz Toy Story Print Studio - program do projektowania własnych gadżetów z bohaterami tego filmu: kopert, papeterii itd. Nie jest do końca jasne, czy mają to być oddzielne programy, do nabycia za osobną cenę, czy też wszystko razem ma tworzyć jeden pakiet.

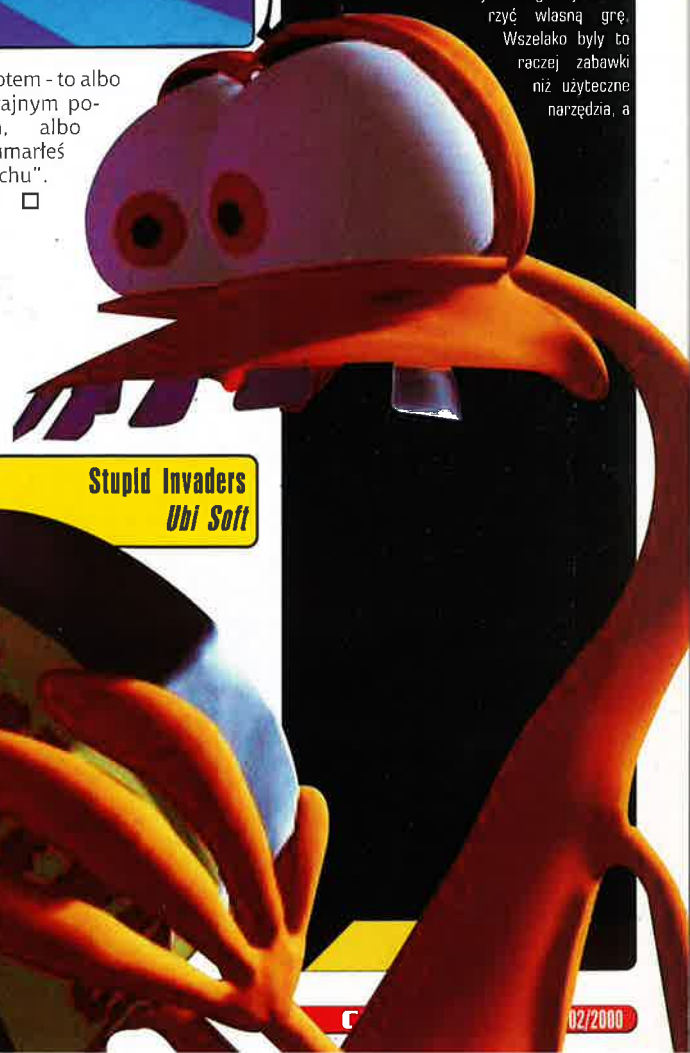


• SUPERCYKL

Mala zagadka: jakim cyklem gier jest "best-selling CD-ROM game series"? No? Ultima? A może Quake albo jakaś strategia? A może chodzi o jakąś grę sportową typu NHL, NBA? Nie, nie, nie. Zdziwienie się. Najlepiej sprzedawanym cyklem gier w historii jest Hoyle Word Games. Jest to 8-growa kolekcja rozmaitych gier logicznych, typu scrabble, wisielca itp. itd. Prawda, że dziwne? Ale prawdziwe...

• STWÓRZ SWOJĄ GRĘ

Na PC pojawiło się dotąd kilka rozmaitych programów, za pomocą których mogliśmy stworzyć własną grę. Wszelako były to raczej zabawki niż użyteczne narzędzia, a



Stupid Invaders
Ubi Soft

Zupełnie Nowe!

gierki powstałe pod takim np. Klik&Play jako żywo przypominały czasy Commodorów i Atariów. Teraz jednak ma się to zmienić, bowiem pojawił się Gaming Programming Starter Kit. Zawiera m.in. pełne wersje kompilatora Visual C++ 6.0, przykładowy engine trójwymiarowy wraz z edytorem poziomów, biblioteki do tworzenia aplikacji graficznych oraz dokładny opis Visual C++ i DirectX. Oznacza to tyle, że ktoś, kto nie ma pojęcia o programowaniu, NIC z niego mieć nie będzie. Ale w rękach programisty może to być już niezły pomocnik!

•SACRIFICE

Na razie niewiele wiadomo o tej grze - ale popatrzcie na screen (to nie artwork - to screen z gry!). Wiem, że niewiele widać na czymś, co ma rozmiar znaczka pocztowego. Więc uwierzcie na słowo: grafika zwala z nóg! Zatem już wkrótce postaramy się zdobyć dla Was więcej informacji o tej grze, która może być jednym z największych przebojów nadchodzących lat...



•REVENANT 2?

Autorzy nie wykluczają, że pojawi się nie tylko zestaw dodatkowych misji, ale i sequel Revenanta. Naturalnie wszystko zależeć będzie od tempa, w jakim będzie schodziła część pierwsza. To zaś jest ponoć całkiem niezłe. Więc...

•JAPŌŃCZYCY I WYŚCIGI

Japońska firma, zajmująca się produkcją gier video (o oryginalnej nazwie Video System), podpisała umowę z Ubi Soft na stworzenie gry symulującej wyścigi Formuły 1. Gra wyjdzie na kilka platform (w tym naturalnie PC). Bliższe szczegóły są na razie nieznane.

•CO ZAMIAST LMK?

Pisaliśmy już, że niezłe zapowiadający się (od kilku lat...) RPG, Lady, Mage & Knight, poszedł w piach. Tym niemniej jego twórcy nie zalamali się. Wykreowany w LMK świat przenieśli po prostu do innej gry, noszącej tajemniczy kryptonim "Projekt C". Wiadomo o niej tyle, że będzie w 3D. Mniejmy nadzieję, że tym razem zobaczymy efekty ich pracy...

•SKŁADANKI Z 3DO

3DO uraczyła nas 4 fajnymi składankami: Army Men Freedom, Might and Magic Millennium Edition, Heroes of Might and Magic Millennium Edition i Family Game & Vegas Games 2000 Value. Pierwszy zestaw to Army Men 1 i 2 + 6 dodatkowych misji multiplayerowych dla AM2. Druga to Might and Magic IV: Clouds of Xeen, Might and Magic V: Darkside of Xeen, Might and Magic VI: The Mandate of Heaven and Might i Magic VII: For Blood and Honor. Trzeci to: Heroes of Might and Magic: Heroes of Might and Magic II: The Expansion Wars; zestaw misji The Price of Loyalty; no i Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia. Ostatni składak to 50 różnych gier hazardowych.

•LEGO ROCK RAIDERS

Co można zrobić z klocków Lego? Hmm... a co powiecie na... RTS?! Aż się wierzyć nie chce, ale jednak jest to możliwe. Akcja gry dzieje się na obcej planecie - gdzie otoczenie jest równie groźne jak jej mieszkańcy.

Black & White

Kilka miesięcy temu, przy okazji recenzji Dungeon Keeper 2, wspomniałem o odejściu ze stajni Bullfrog głównego programisty Petera Molyneux. Jesteście ciekawi, co takiego porabia sympatyczny i utalentowany Pan Piotruś? Otóż aktualnie pracuje on nad rewelacyjnie zapowiadającym się tytułem Black & White.

ELO

Eden jest cudownym i niesamowitym miejscem. Piękne rajskie ogrody, wspaniałe bogactwo flory, błękitne wody jezior i rzek, żyzna gleba, uroczę doliny, spokój i cisza... RAJ! W tym raju żyją także ludzie, Aztecy, Afrykanie, Japończycy, Egipcjanie, Grecy, Zulusi, Tybetanie... Cywilizacje, które kiedyś miały olbrzymi wpływ na roz-



wój ludzkości. Ludzie ci żyją zgodnie i w harmonii. Ból i smutek to uczucia nie znane w Edenie! Wszystko tutaj jest perfekcyjne. I właśnie do takiej idealnej krainy trafiasz jako młody czarodziej. Postanawiasz tu zostać i wybudować swoją wieżę, w której będziesz miał czas oddać się swojemu ukochanemu zajęciu, czyli wymyślaniu nowych czarów (zmieszaj ze sobą dwie macki ośmiornicy i pół litra moczu nietoperza, dodaj szczyptę proszku do pieczenia, a następnie kilogram zaszuszonych rogów renifera, powiedz abra - kadabra - hokus - pokus i czekaj na efekt!). Tyle tylko, że w spokojnym, jak dotąd Edenie, zaczynają się dziać dziwne i niepokojące rzeczy...

Jak sami widzicie Peter Molyneux dość skrzętnie ukrywa przed nami fabułę Black & White i tylko strzępki informacji na temat jego nowego dzieła dotarły do nas. Nie zmienia to w niczym



faktu, iż Black & White okaże się prawdopodobnie kolejną, rewolucyjną grą stworzoną przez tego pana. Już samo miejsce, w którym rozgrywa się Black & Magic jest intrygujące. Ponieważ Eden zamieszkuje głównie czarodzieje, wszystko jest tam trochę postawione na głowie i wszędzie obecna jest magia. Skutkiem tego dochodzi w końcu do tego, że ptaszki, drzewa, krówy, czy owce pod wpływem magii przemieniają się w niebezpieczne monstra. Zaczyna się wojna pomiędzy czarodziejami... Trudno w zasadzie powiedzieć czym będzie Black & White. Chyba najbliższą prawdą będzie, jeżeli napiszę, iż będzie to trójwymiarowa strategia w czasie rzeczywistym z "boskimi elementami". To znaczy, że w pewnym stopniu Black & White ma przypominać wspaniałego Populusa. Co najważniejsze wszyscy mieszkańcy Edenu mają naprawdę żyć własnym życiem. Będą oni polować czy chodzić na ryby, odwiedzać znajo-



mych w celach towarzyskich (bez skojarzeń!), spędzać wolny czas na zabawie, a nawet brać ślubu!!! Niech ktoś mi wskaże grę, w której życie toczy się z takim samym realizmem... Ale najważniejszym zadaniem będzie oddawanie czci i słuchanie rozkazów swego czarodzieja, czyli właśnie gracza. Będą oni wyprowadzać nawet święta na Twoją cześć! Oczywiście coś za coś. Mieszkańcy Edenu będą Cię wielbić, ale pod warunkiem, że będziesz o nich dbał i broń przed innymi czarodziejami oraz różnymi zmutowanymi bestiami. Szykuje się nam zatem naprawdę rewelacyjna (a może i rewolucyjna) gierka. Walki z innymi czarodziejami mają stanowić esencję Black & White. Zapowiadają się one na naprawdę długie i wyczerpujące wojny, w których zwycięzca bierze wszystko. Dlatego też wiele czasu gracz będzie musiał poświęcić na wymyślanie nowych czarów, którymi zaskoczy wroga.

Nie będę się zbędnie rozwodził nad szatą graficzną Black & White. Popatrzcie sami na zamieszczone obok screeny... Mnie one dość wyraźnie rozłożyły, gdy dostaliśmy press-packa z Electronic Arts. Eden faktycznie na nich wygląda jak bajkowa, rajska kraina. Te wspaniałe budyneczki, drzewka, wzgórza, czy rzeki oszołamiają. Wszysciutko jest pięknie wymodelowane i pokryte równie wspaniałymi teksturami! A do tego dochodzi jeszcze fantazja programistów przy wymyślaniu stworów zamieszkujących Eden. Tytani czy zwykli ludzie to po prostu niesamowity bajer. Kiedy jeszcze sobie tak popatrzę na te gdzieś tam widoczne efekty czarów (unoszące się dymy i śmigające błyskawice...) to wiem, iż warto tę grę zdobyć, tylko po to, aby podziwiać jej cudowną grafikę!

I to chyba tyle tytułem zapowiedzi Black & White. Gra jest obecnie w dość zaawansowanym stadium i możemy się jej spodziewać w sklepach mniej więcej w drugim kwartale tego roku. Zapamiętajcie lepiej ten tytuł i bądźcie przygotowani na kolejną rewolucję!



Black & White
Lionhead Studios

Pamiętasz Castrol Honda Superbike 2000? Oto kolejna gra tego teamu! Tym razem grafika jest jeszcze lepsza, a fizyka jazdy jeszcze bardziej realistyczna.

Realistyczny symulator motocrossowy.

Wiele modeli motocykli HONDA, w trzech klasach pojemności 125, 250, 500 cm³.

Technologia Motion Capture użyta do animacji zawodników, zapewnia realistyczne odwzorowanie ruchów.



Gra do 8 graczy, zarówno przez sieć lokalną jak i modem.

Pojedynczy rajd, trening, rajdy kwalifikacyjne oraz mistrzostwa.

Odwzorowanie rzeczywistych warunków jazdy

Jazda w hali i na wolnym powietrzu.



Zaawansowany engine graficzny oferujący najnowsze efekty specjalne takie jak Motion Blure czy Bump mapping, zapewnia realistyczne wrażenia wizualne.

NOWE ODJAZDOWE POLSKIE GRY
SZUKAJ W SKLEPACH, NIE PRZEGAP!



Pamiętasz G-Police? Jeśli podobał ci się klimat takich filmów jak Łowca Androidów, Piąty Element czy Sędzia Dreed to B-Hunter spełni twoje oczekiwania.

Pracujesz jako płatny morderca w Nowym Yorku przyszłości. Przyjmujesz zlecenia od wszystkich i za każde pieniądze. Czasami jest to całkiem dochodowe, a czasami ktoś cię wystawi. Najważniejsze jednak to mieć oczy szeroko otwarte, nie brak tu bowiem zarówno prawdziwych kryminalistów jak i drobnych oszustów. Ale najgorsze jest twoje przeczucie, że coś tu nie gra, coś ukartowane na dużo większą skalę niż mniejsze czy większe przestępstwa. Z dnia na dzień jesteś świadkiem dziwnych wydarzeń w mieście. Zawilej intrygi, która nie wiadomo jak skończy się dla miasta, a także dla ciebie...



Jako najemnik pracujesz dla wszystkich i za każde pieniądze, ciągle udoskonalając swój pojazd.

Pościgi wąskimi ulicami Nowego Yorku, tunele metra, podwodne korytarze, porty kosmiczne, rozległe fabryki, nowoczesne wieżowce, stare dzielnice brązu. To wszystko znajdziesz w B-Hunter!

Świetne efekty wizualne oraz dźwiękowe
Gra wieloosobowa przez sieć lokalną oraz internet

tel. (062) 7372748, fax (062) 7372749

<http://www.techland.com.pl> info@techlandsoft.com



Zupełnie Nowe!

• CD-PROJEKT ATAKUJE!!!

Dystrybutor gier Cryo w Polsce, firma CD Projekt, zapowiedziała że wydawane w roku 2000 gry będą wciąż w cenie mocno poniżej 100 zł. A oto inne ciekawe wieści:

• Ring

Pojawi się w połowie roku. Ta monumentalna (6 CD!!!), przygodówka, inspirowana operami Wagnera, będzie w pełni spolszczona, a jej cena będzie się kształtować w okolicach... 50 zł! Woowow. Taniej jak u pirata?! Niewiarygodne, acz prawdziwe. Tak trzymać!!!

• Trar

Zła wieść: premiera Tzara została przesunięta na koniec stycznia. Dobra wiadomość - cena gry nie uległa zmianie. Będzie to 69 zł! (Zapowiedź była w 12/99 CDA. Jest to RTS, w stylu Warcraft 2 + Age of Empires).



• Asterix & Obelix versus Caesar

Czy trzeba tu coś mówić? Może tylko to, że grafa jest w 3D i wręcz fotorealistyczna (występują aktorzy z filmu o tym samym tytule). Dużo humoru, dużo walenia Rzymian po łbach :).



• Pompei

To znów przygodówka na 2 CD (3D, FPP) ale tym razem odwołująca się do historii starożytnej. Co więcej jest to pierwsza część całej trylogii. Uwzględniając, że miejscem akcji jest Pompeja, to zapowiada się wybuchowa akcja :). Następną częścią będzie Venice (Wenecja).

• Time Machine

Ta gierka, łącząca akcję z przygodą, już niedługo powinna pojawić się na polskim rynku. Oby spolszczona! Zajmuje 2D, oferuje grafikę 3D w FPP. Sprzęt? Cóż: PII 233, 64 MB Ram. Fabuła? Jak tytuł wskazuje - podróże w czasie. A tym, którym zdarza się czytać książki, podpowiem, że bohater nazywa się... H.G. Wells. Przy czym nie oczekujcie jednak, że będzie to "ekranizacja" klasyki literatury sf... Data premiery nie jest jeszcze ustalona.



Conquest: Frontier Wars

Wydaje się, iż w dziedzinie RTSów zrealizowano już wszystkie możliwe pomysły. Trudno jest zaskoczyć dzisiejszych strategów czymś nowym, niekonwencjonalnym, jeszcze nie spotykanym na rynku strategii czasu rzeczywistego. Ale to tylko pozór. Producenci gier nieprzerwanie licytują się nowymi pomysłami; starają się wyprzedzić konkurencję; dodać do swych produktów coś nowego, co gracza będzie w stanie zaciekawić, zainteresować i przyciągnąć na stałe przed ekran monitora.

JASPIN

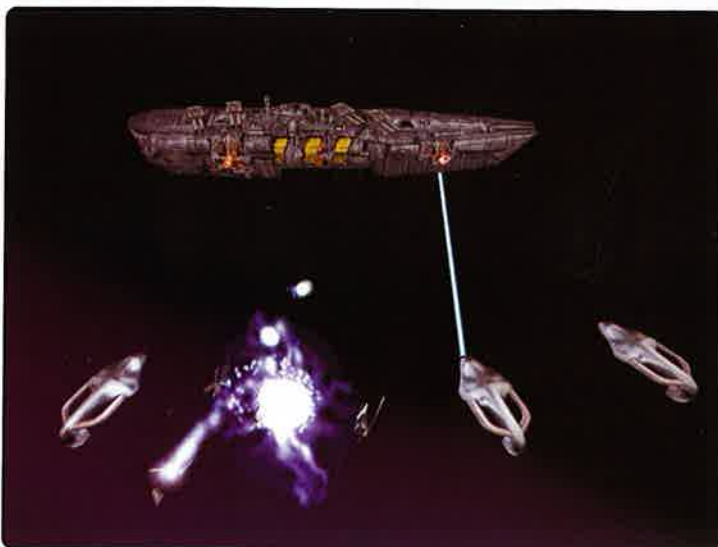
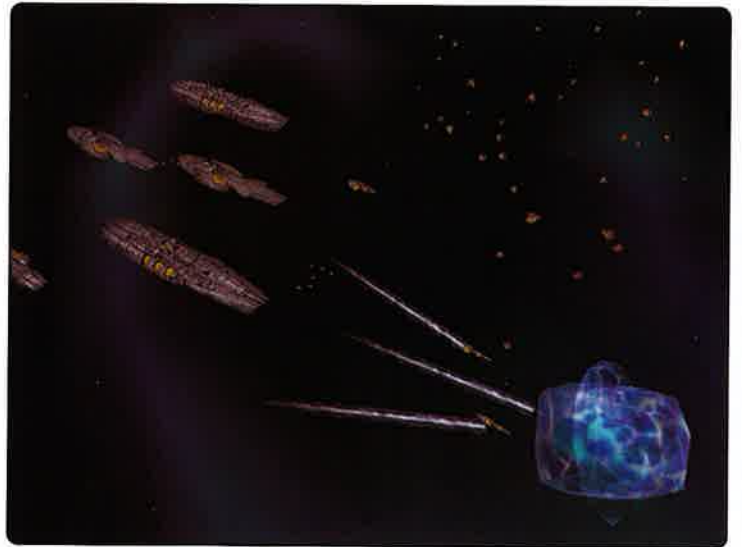
Strategia czasu rzeczywistego Conquest: Frontier Wars, zgodnie z zapowiedzią jej autorów, będzie starała się wszelkimi siłami wybić ponad otoczkę konwencjonalnych RTS'ów. Zadanie takowe - trudne okrutnie do wykonania - być może uda się grze wypełnić w niemalże 100 procentach. Wszystko rozstrzygnie się dopiero wiosną 2000 roku, czyli w momencie przewidzianej premiery Conquest. Postaram się Wam na razie ukazać kilka obietnic producentów. Ci jak zwykle zresztą są święcie przekonani, iż to właśnie ich gra będzie najlepsza na rynku, powali wszystkich na kolana i zmusi do zbudowania ołtarzyka przy komputerze, składającego się z gadżetów tematycznie związanych z grą. Na razie jednak, zanim pogrążymy się w błógi fantazjach, warto spojrzeć na fakty, które łaskawie twórcy podsunęli głodnym RTSowcom.

Terenem walk w Conquest: Frontier Wars będzie nieskończona przestrzeń kosmosu. Zatem można się spodziewać, iż na ekranie monitorów przebiegać będą malownicze i majestatyczne widoki - chmury gwiazd, wirujące planety i ich satelity, krążące wokół nich (i nas) kosmiczne pojazdy... wrogie kosmiczne pojazdy. Autorzy bez bicia oraz innych metod



perswazji 3-go stopnia wyznali, iż podczas tworzenia gry znajdowali się pod silnym wrażeniem historycznych wydarzeń, odbywających się podczas drugiej wojny światowej, a ściślej: walk na Pacyfiku. Być może klimat

tamtých czasów udało im się przenieść do kosmicznych rozgrywek? Tego jeszcze nie wiemy, ale jeśli taki manewr zakończy się sukcesem, można stwierdzić, iż wynik będzie dość ciekawy i oryginalny.



Nie jestem pewna czy gra zasłuży sobie na miano wielkiej, mifej niespodzianki, ale z pewnością to, co zaraz opiszę, może to sprawić. Scenarzyści, tworząc misję, stwierdzili, iż skoro akcja rozgrywać się będzie w tak rozległej przestrzeni, jaką jest niewątpliwie nasz wszechświat, szkoda będzie zmarnować tyle miejsca. Gracze już mogą zacierać ręczki, oczekując na misję rozgrywaną się jednocześnie w kilku gwiazdnych systemach, czyli na kilku zaprojektowanych mapach naraz. Kontrola nad tym wszystkim być może będzie (co nie dziwi) nieco uciążliwa; niekonwencjonalna. Zapewne ciężka do przyswojenia i wprowadzająca gracza w lekkie oszołomienie, ale być może niepotrzebnie tutaj dramatyzuję. (W Homeworldzie

Zupełnie Nowe!

w grze, nie doświadczy? Niestety rzut oka na screeny nie rozwiał moich wątpliwości. Nadal mam wrażenie, iż graficy narzu-



cili sobie niezwykle ambitne zadanie... może nawet zbyt ambitne jak na ich umiejętności... Nie wspominając już o efektownych wybuchach, realistycznym przedstawieniu głównych bohaterów, czyli... wymyślnych statków kosmicznych, jakimi dane będzie komenderować i z jakimi przyjdzie walczyć.

Pozostaje jeszcze problem złożenia razem wszystkich, występujących w jednej misji map, przedstawiających oddzielny system gwiazdny, zadbanie o płynne przesłoki pomiędzy nimi, prezentację kosmicznych bitew. A tych, zgodnie z obietnicą autorów, jeszcze w żadnej grze nie przedstawiano tak realistycznie jak w Conquest: Frontier Wars. Mam nadzieję, że wszystkie te powyższe obietniki zmaterializują się w ostatecznej wersji gry. Bardzo się cieszę,

też na początku się wydawało, że sterowanie jest pocięte... a wystarczyło trochę praktyki, by zmienić zdanie). A propos: jednostki przemieszczają się będą pomiędzy gwiazdnymi systemami poprzez odpowiednie punkty "przenoszące", znane zresztą od wieków, występujące niemalże w każdym szanującym się symulatorze kosmicznych walk, chociażby w I-War.

Przynależność do gatunku RTS zobowiązuje również do posiadania cech bardziej tradycyjnych oraz powszechnie znanych, przed czym Conquest oczywiście nie stara się "uciekać". Spodziewać się można znajomych elementów, znanych z każdego popularnego RTS'a, jak na przykład konieczność wydobywania pewnych surowców niezbędnych do funkcjonowania, rozbudowywanie baz, nieustanne podnoszenie poziomu bojowego oraz obronnego swych jednostek, odkrywanie nowych technologii i tak dalej, i tak dalej. Z dostępnych czterech ras tylko dwie zostaną przeznaczone dla gracza, pozostałe będą pełnić rolę "wypełniaczy" scenariusza oraz "uprzyjemniaczy" w walkach. Dostrzegalny ma być starcraftowy sposób przedstawiania bohaterów; każda rasa w swych szeregach zawierać będzie kilka, unikatowych osobowości, rozpoznawanych przez gracza, wyróżniających się spośród bezosobowych mas walczących,



tak bardzo charakterystycznych dla strategii czasu rzeczywistego.

Przekopując się przez informacje o nadchodzącej grze, wodząc oczami po tekście, ciekawość mnie zżerała w jaki sposób te wszystkie cudniaki zostaną graficznie przedstawione. Czy uda się bez utraty czytelności dodać do gry trzeci wymiar, a płaskie elementy przedstawić w tak doskonały sposób, aby gracz miał wrażenie, iż nic więcej, poza wypolerowanym 3D

jeśli produkt nie zasili szeregów produktów z etykietką "największe rozczarowanie roku". A tymczasem proponuję ukończenie Homeworld, dla "zabicia czasu" i wprawienia się w odpowiedni nastrój. W końcu do premiery gry już naprawdę niedaleko...

Conquest: Frontier Wars
Microsoft

*Devil Inside

Gra akcji w 3D, inspirowana "Running Men" (z Arnoldem) i horrorami typu Halloween czy Noc Żywych Trupów. Wymagania: P II 300, 4 MB 3D akcelerator, 32 MB Ram, Premiera - w marcu. Grę robią ludzie odpowiedzialni m.in. za cykl Alone in the Dark. Więc mroczny klimat i ciarki na plecach gwarantowane...



*Aztec

Przygodówka 3D (daliśmy jej demo parę miechów temu) W 1517 imperium Azteków było u szczytu potęgi... Młody Aztek zostaje oskarżony o morderstwo, którego nie popełnił... Gra utrzymana jest w paradoksalnej formie (patrz: Versailles); oprócz grania tykniecie więc sporo wiedzy o tych czasach, Aztekach i ich obyczajach.



A na deser: ta sama firma wyda też grę Toy Story 2. Tu również nie trzeba chyba tłumaczyć, co to jest?

•LIONHEAD UDERZA!

Niedawno wspomnieliśmy ogólnie, że Lionhead, mając Petera Molyneux na czele, szykuje dwie extra gierki. Znamy już szczegóły! Naturalnie dużo się jeszcze może zmienić, gdyż gry są jeszcze w powijakach - no, ale warto wiedzieć, iż... gry noszą tytuły DemiGod i B.C. Pierwsza z nich to mniej więcej klimaty Popolousa, wszystko w 3D. O drugiej nadal cokolwiek trudno powiedzieć: coś pomiędzy Civilization... i Bóg wie czym :). W każdym razie giera ma mieć "siłę i epicki rozmach". Brzmi groźnie.

•SPADEK I CODEMASTERS

CodeMasters kupiło prawa do dwóch gier, które zostały wstrzymane w Sierra On-Line, po ostatniej reorganizacji. "Spadek" ten to The Realm - online'owy RPG w klimatach Ultimy. Druga to Navy SEAL - symulator amerykańskiego komandos z marynarki wojennej. CodeMastersi tak się rozochoćili, że przy okazji wykupili całą amerykańską firmę Yosemite. Ja też, jak zaczęć kupować, to nie mogę przestać :).

Evolva

No, no, no... już dawno nie widziałem tak sugestywnego demka jak to z Evolva. Muszę przyznać, że aż ciarki przeszły mi po plecach. Może dlatego, iż nie przepadam za takimi zmutowanymi stworami z kosmosu? Nieważne... Liczy się to, że Evolva zaintrygowała mnie od pierwszych sekund...

ELD

Wymyślenie stworów Evolva nie zajęło programistom zbyt wiele czasu. Wszechświat ogarnia chaos, a raczej inwazja obcych. Kolejne planety padają, zaatakowane przez zmutowanych przybyszy z kosmosu. Dysponując zaawansowaną technologią, bez problemów dają sobie oni radę ze wszystkim, co stanie im na drodze. Ale tylko do czasu... Ludzie są bowiem gotowi na ich przybycie. Przez stulecia pracowano na naszej planecie nad inżynierią biologiczną i w końcu to się opłaciło. Udało się stworzyć doskonałe formy życia zwane Genohunter. Są to fenomenalni żołnierze dostosowani do walki w najbardziej ekstremalnych warunkach. Dodatkowo potrafią oni, po analizie DNA, pokonanego wroga transformować i nabyć jego zdolności. Dzięki takiej transformacji potrafią np. rozwinąć swoje kończyny, aby wyżej skakać etc. Genohunter to krótko mówiąc maszyny do zabijania. Gracz wciela się tutaj w postać dowódcy oddziału Genohunterów o imieniu Evolva. Razem ze swoimi podwładnymi wyruszasz na wyprawę mającą na celu powstrzymanie armii ufoków i zlikwidowanie ich. Niemożliwe? Być może, ale pamiętaj, że od Ciebie zależy los wszechświata!

Już po tak skomplikowanej fabule powinniście się domyśleć, co takiego nam zaoferuje Evolva. Macie rację. Evolva to nic innego jak kolejna strzelanka, ale tym razem z elementami strategii. Co prawda proporcje pomiędzy strzelanką, a strategią ocenilibym na jakieś siedemdziesiąt do trzydziestu procent, ale nie zmienia to faktu, że będziemy musieli trochę pogłównkować, dowodząc oddziałem złożonym z czterech Genohunter. Patrząc na screeny zapewne odniesiecie wrażenie, że Evolva przypomina opisywane kilka miesięcy temu Machines. I za bardzo się nie pomylicie. Evolva nawiązuje mocno do Machines charakterem rozgrywki, futurystycznym klimatem, trójwymiarową grafiką i bardzo dobrą muzyką. Główna różnica polega na tym, iż w Machines wcielaliśmy się w roboty walczące z innymi blaszakami, a w Evolva za przeciwników mamy obcych, a sami jesteśmy również żyjącymi organizmami. Drugą zasadniczą różnicą jest element strategii. W Machines był on zdecydowanie bardziej podkreślony. W Evolva mimo wszystko dużo więcej biega-

my i strzelamy. Autorzy co prawda reklamują Evolva jako unikalny miks Quake, Tomb Raider oraz Command & Conquer, ale moim zdaniem to są porównania nieco na wyrost. Owszem z Tomb Raider ma wiele wspólnego, wszak gra jest ukazana z perspektywy trzeciej osoby :). A tak poważnie mówiąc to możemy grać w dwóch trybach, TPP gdy kierujemy pojedynczą jednostką i strategicznym, kiedy zdecydujemy się na prowadzenie wszystkich czterech jednostek jednocześnie. Jeżeli graliście w Machines albo Wargasm to kumacie o co chodzi. Nie będę się zresztą rozpisywał o tym, jak się gra w Evolva, bo na to przyjdzie czas przy okazji recenzji. Warto jednak zauważyć, iż Evolva to zdecydowanie trudniejsza gra niż Machines czy Wargasm. Po szczególne misje są o wiele bardziej skomplikowane, a zadania postawione przed graczem naprawdę trudne. Al komputera stoi na wyższym poziomie i nie wystarczy już tylko iść przed siebie, kosząc wszystkich w zasięgu wzroku. Nie ma lekko. Gra się trudno i dobrze chociaż, iż interfejs jest bardzo prosty. Nie trzeba się beznadziejnie motać... tylko w sytuacjach podbramkowych mamy przejrzystą sytuację :).

Grafika Evolva jest bez dwóch zdań jasną stroną tej gry. Oczywiście jak na grę w pełni 3D przystało chodzi ona tylko o akceleratorami. Podstawową rozdzielczością jest 800x600 przy 32-bitowej paletce kolorów, ale właściciele kombajnów mogą sobie pozwolić nawet na rozdzielczość rzędu 1600x1200 pikseli! Istne szaleństwo... Tekstury są fachowo rozmyte, a postacie dokładnie pokryte polygonami, chociaż beta, którą otrzymaliśmy z Virgin Interactive była dość wczesna i nie wątpię, że wszystko jeszcze (ciekawe czy to możliwe?) zostanie dopracowane. Nie zabrakło także już standardowych bajerów w stylu dynamicznej pracy kamer, realistycznej animacji postaci, vertexowego oświetlenia oraz dźwięku 3D, korzystającego z technologii EAX.



O yeheah! Muzyka Evolva jest rajdowa. Może nie superrewelacyjna, ale w sam raz pasująca do gierki i sprawiająca, że gicruje się znakomicie. Te kilkanaście godzin spędzonych na graniu w beta wersję Evolva bardzo wiele obcuje. Żałuję jedynie, iż nie mogłem wypróbować Evolva w warunkach sieciowych, ale takie są niestety "zalety" bety. Przykre to o tyle, że gra multiplayer ma być według autorów o wiele ciekawsza od samotnego grania. Pozostaje zatem poczekać na pełną wersję i wtedy wyrazić opinię samemu. A na razie jeszcze trochę pogram w pojedynkę, gdyż Evolva to gra, przy której można się całkiem fajnie wyżyć, a przy okazji użyć od czasu do czasu szarych komórek. □

EVOLVA
Virgin
Interactive



KONIECZNY ZESTAW DLA KAŻDEGO GRACZA!

TOTALNY ODJAZD! DWIE ŚWIETNE GRY ZA JEDYNE



Od strategii przez przygodę po wyścigi.
Z pewnością znajdziesz coś dla siebie!

Dwa HIT'Y w jednym pudełku!

Wybuchowa porcja
znakomitej zabawy!



Dwie oryginalne gry za tak niewiele?

TAK, to prawda!

teraz masz niepowtarzalną okazję
stać się legalnym posiadaczem
dwóch hitów za jedyne 55,00 zł



• SEVEN KINGDOMS A.A.
• DEADLOCK II



• AIR WARRIOR III
• CARRIER STRIKE
FIGHTER IF/A-18E



• CASTROL HONDA
SUPERBIKE
• TEST DRIVE 4



• FLYING CORPS GOLD
• F/A-18 HORNET 3.0



• TEST DRIVE OFF-ROAD 2
• GRAND PRIX RALLY



• JACK NICKLAUS 5
• DALEY THOMPSON'S
DECATHLON



• JOHNNY HERBERT'S
GRAND PRIX
FINAL RACING



• SAMURAI SPIRITS
• BLADE WARRIOR



• THUNDER BRIGADE
• SUPER BUBSY



• TIMESHOCK
• THE WEB



• BATTLE ARENA
TOSHINDEN 2
• FATAL FURY 3



• ULTRA FIGHTERS
• SPEARHEAD



bombowy prezent

ZAMÓW 3 DOWOLNE ZESTAWY,
A OTRZYMASZ **BEAT 2000 GRATIS**

0-62 737 27 39

ZAMÓW JUŻ DZIŚ - OFERTA AKTUALNA DO WYCZERPANIA ZAPASÓW MAGAZYNOWYCH

Crime Cities

Czy można potączyć klimat i przygodę z Blade Runnera i przyprawić to wątkami z 5th Element? Dołożyć szczyptę mroku z Gotham City (Batman) i rozmachu z planety Courscant (Gwiezdna Wojna)? Na to pytanie starano się odpowiedzieć w firmie Techland. Przez ostatnie trzy lata pracowano w pocie czoła nad grą, która miała zawierać w sobie wszystkie wspomniane pierwiastki.

Czarny Iwan

Crime Cities to gra z gatunku 3D space shooter, wsparta na rozbudowanym, nieliniowym scenariuszu. Konwencja gry przypomina G-Police, jednak Crime Cities to zupełnie nowe, interesujące rozwiązania techniczne i konkretniejszy, ciekawy scenariusz (swoją drogą jego autorem jest Eugeniusz Dębski - nazwisko niewątpliwie znane fanom polskiej s.f.).

Testowana przez CDA wersja beta sprawowała się bardzo dobrze i właściwie niewiele zostało do poprawienia. Giera ma trafić na półki w lutym 2000, więc być może, gdy czytacie te słowa, ktoś właśnie ustawia gorące pudełko w pobliskim sklepie komputerowym.

Grać znajdzie się w świecie potężnych, miejskich aglomeracji z jego etniczną różnorodnością i skomplikowanym systemem politycznym. W każdej chwili może spotkać na swej drodze przedstawicieli prawa - stróżów porządku, gangsterów, łowców głów, zwykłych cywili oraz członków potężnych organizacji przestępczych, tzn. synklid. Zadania, których się podejmie są maksymalnie różnorodne i o odmiennym stopniu trudności. Niekiedy będzie to misja, której celem jest likwidacja ważnej osoby przestępczego świata. Inne zadania będą polegały na ochronie świadka, przetransportowaniu klienta itd. Oczywiście, każda misja wiąże się z odpowiednią gratyfikacją pieniężną, dzięki której można z kolei zakupić lepszy statek, sprzęt i broń. Warto jeszcze dodać, że propozycje kolejnych zadań pojawiają się jako e-maile na kokpicie statku. Od nas zależy, czy podejmiemy się misji.

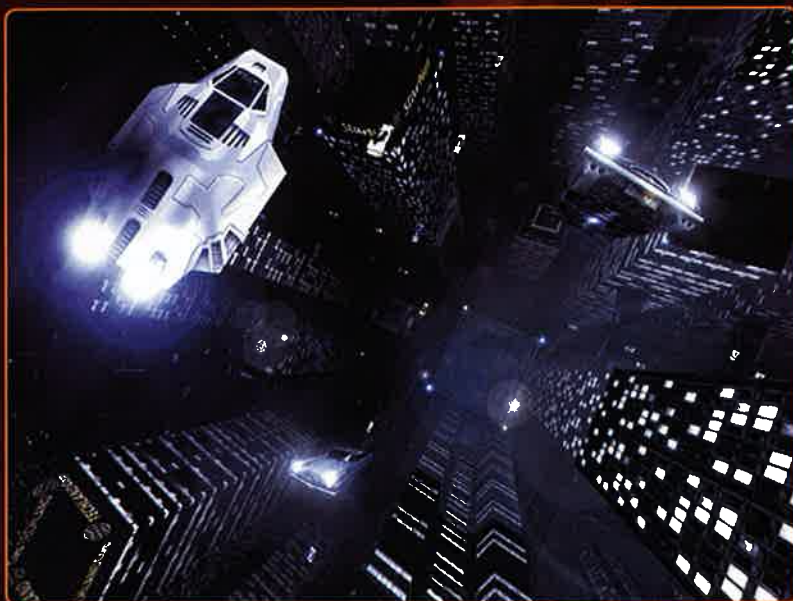
Wraz z rozwojem gry, możemy zmienić statek, ulepszyć napęd, dokupić broń. Przewidziano w sumie trzy typy statków oraz dzie-



więc rodzajów broni. Lepszy napęd to oczywiście zwiększona zwrotność, szybkość i przyspieszenie naszej jednostki. Zakupów dokonamy poprzez specjalną, internetową witrynę. Została ona zaprojektowana bardzo starannie, możemy nie tylko poczytać o nowym sprzęcie, ale też obejrzeć jego trójwymiarowy model. Stylistyka menuów utrzymana w ostrym, cyber-punkowym klimacie gry podbija ciśnienie - mówiąc krótko, wygląda świetnie. Tak samo jest zresztą z głównym pulpitem gry, który nieodmiennie kojarzy mi się z Matrixem.

Bronie zostały opracowane w należyty sposób, nie ma tu luk pomiędzy ich poszczególnymi rodzajami. Chodzi o to, że wyraźnie widać i czuć stopniowanie ich mocy. Poczynając od relatywnie słabych ogniowo karabinów maszynowych i laserów, poprzez rakiety i nowoczesne bronie energetyczne. Odmienny jest ich zasięg, moc, siła rażenia. W działaniu, każda pułkawka sprawdza się inaczej. Niektóre wymagają od nas celnej i długiej serii, aby zlikwidować przeciwnika. Inne, tylko jednego strzału, po którym statek wroga niknie w chmurze radioaktywnych szczątków. Działanie HUDa jest bezawaryjne. Pamiętajcie, że trzeba uważać w trakcie gry i nie trzymać głowy zbyt blisko szkła ekranu. Eksplozje mogą spalić wam brwi i ugotować oczy. Potężny błysk, fala ognia i morze szczątków to widok, który zaprze dech w płuach największego piromana-podpalacza.

Czego możemy spodziewać się po tej grze? Totalnym zaskoczeniem była dla mnie ogromna masa pojazdów naziemnych i powietrznych, które umieszczono na planie. W G-Police również było ich sporo, ale Crime Cities to naprawdę pełne tłoku, ruchu i życia miasto, czego G-Police zwyczajnie nie miało. Podobnie było w 5th Element. Gdzieś tam od czasu przelatywa-



ła powietrzna taksówka, drogą mechanicznie sunął szpaler kwadratowych wozów. W *Crime Cities* arterie miasta, powietrzne autostrady pomiędzy drapaczami chmur są dosłownie nabite różnorodnymi pojazdami. Co najważniejsze nie jest to jeden typ statku, lecz kilkanaście wozów różnorodnych pod względem stylistyki i kolorów. Poruszają się oczywiście po określonych trajektoriach, jednak wrażenie wizualne jest takie, jakby w ich wnętrzu naprawdę siedzieli żywi kierowcy, pędzący za swoimi codziennymi sprawami. Pojazdy poruszają się na różnych wysokościach i z odmienną prędkością. Niekiedy są to wielkie, nieco wolne, powietrzne autobusy, gdzie

realistycznego miasta wydaje się być dość proste, jak dotąd, tylko kilka komputerowych metropolii zrobiło na mnie wrażenie (np. *Carmageddon*, *G-Police*). Teraz do tego grona będzie trzeba dodać miasta z *Crime Cities*. Konstrukcje nie są szablonowe, budynki nie wyglądają jak klocki poustawiane od niechcenia tu i tam. Układ urbanistyczny miast jest przemyślany, domy różnorodne i niemal prawdziwe. Każde miasto ma inny klimat i nastrój. Pierwsze city mogłoby być odbiciem ulic Nowego Yorku. Drugie



to już zupełnie futurystyczna wizja miasta stojącego na wodzie. Trzecia metropolia jest najdziwniejsza; potężne kaniony pomiędzy budynkami stojącymi... pod ziemią.



Aha. Kiedy mówiłem, że te miasta są duże, miałem na myśli, że są naprawdę DUŻE. Każdemu dziecku wydaje się, że jego miejscowość jest przeogromna. Będziecie mieli okazję powrócić do dziecięcych lat i zgubić się w labiryncie megamiast *Crime Cities*.

Dla prawdziwych łowców głów wbite w CC multiplayera, wypracowanego przez dziesiątki godzin testów. 16 faciów zderzy się błotnik w błotnik. Na ile będzie to miła sprawa, dowiecie się po testach pełnej wersji gry. Odnosnie samej grywalności nie mogę jeszcze za bardzo się rozwozić, bo nie dane mi było na dłużej przysiąść do gry. Tak więc ostateczne wrażenia zostawię na później, a teraz powiem jedynie, że *Crime Cities* jest tytułem bardzo, bardzo obiecującym. Tak szczerze, to idąc do siedziby Techlandu spodziewałem się jakiejś słabizny o krok do przodu względem *Katharsis* i daleko za plecami *G-Police*. To, co zobaczyłem dało mi wiarę w "naszych chłopców" i przekonanie, że *Rudy 102* to nie było nasze ostatnie słowo! Hallelujah Brothers!

Crime Cities
Techland

Cena: 99zł!

indziej szybkim, prywatnym ścigaczem lub latającym teleskopem reklamowym, a nawet metra powietrzne i tramwaje (poruszające się wewnątrz przezroczystych tuneli, lub na napowietrznych torach). Niesamowite efekty świetlne; przezroczystość, wygładzanie powierzchni, "światła reflektorów" jeszcze bardziej podbijają widowiskowość. Jeżeli myśleliście, że wózki w *Motorhead* lub ostatnim *Need for Speed* były super-hiper, to autoloty w *Crime Cities* niewiele im ustępują. Widoczek naszego własnego pojazdu w rzucie izometrycznym, który naprawdę daje po gałach, nie znajdzie się chyba w pełnej wersji gry (byłaby wielka szkoda). Nie jest to jeszcze przesądzone. Na pewno będzie można jednak patrzeć zza kokpitu pojazdu oraz bez tego wynalazku, czyli w konwencji FPP.

Wszyscy, którzy widzieli kultowego *Blade Runnera* pamiętają zapewne wielkie latające reklamy z tajemniczo uśmiechniętą Japonką w narodowym stroju. Był to taki jeden z drobnych smaczków, z których zbudowano atmosferę filmu. Podobnie jest w grze, i mimo że efekt jest oczywiście mniej wyraźny, również tutaj możecie spojrzeć w skośne oczy na potężnych telebimach. W miastach jest zresztą o wiele więcej reklam, banerów, które umieszczono również na budynkach (a ich ciągłe miganie i ruch to kolejny miły drobiazg).

W grze dostępne będą trzy naprawdę potężne miasta. Każde z nich ma nieco inny charakter i odmienny wygląd. Jedno co je na pewno łączy to wysoka jakość wykonania, dbałość o szczegóły. Mimo że stworzenie w miarę



NBA 2000 Live

Doszedłem do wniosku, że konflikt pokoleń ujawnia się - między innymi - w stosunku do gier sportowych. Mój starszy, człek skądinąd niezły i "zjadliwy", zupełnie nie pojmuje mojej fascynacji niektórymi grami z grupy "sportowych". Powiada, że o ile może zrozumieć chęć pojeżdżenia sobie np. Ferrari (nie wygląda na to, by mnie było na to stać w jakiejś dającej się przewidzieć przyszłości), to w kosza, na przykład, mogę sobie pograć z kolegami. I ciężko mu wytłumaczyć, że żaden z moich kolegów nie jest M. Jordanem, z którym mogę zagrać, kupując NBA 2000 Live!

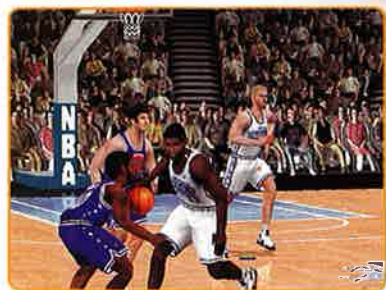
Anakha & Maciek Lutkiewicz

Całe wieki temu, a konkretniej prawie pięć lat temu, szefstwo Electronic Arts wpadło na pomysł poszerzenia swojej oferty o gry sportowe, co zaowocowało wypuszczeniem pierwszych gier z serii NBA, NHL i FIFA. Czas płynął, gry oznaczone kolejni-



JORDAN W KOŃCU JEST W GRZE!!!! Koniec z łatami w stylu "rooster player"! Już sam ten fakt stawia tę grę na piedestale, gdyż poprzednie o NBA bez MJ'a były jak fortepian bez klawiszy. W tym momencie jakiś dociekliwiec zapyta, gdzie gra MJ, skoro skończył już karierę. Ano, gra w Zespole Gwiazd roku 1990. Jest to kolejny nowy dodatek - oprócz tradycyjnych zespołów NBA znajduje się tu również pięć Zespołów Gwiazd od roku 1950 do 1990. Tym sposobem możemy też pograć z takimi legendami, jak np. Larry Bird.

Sama rozgrywka wygląda znacznie bardziej realistycznie niż w poprzed-



mi numerkami charakteryzowały się coraz większym dopieszczeniem grafiki i grywalności (choć z tym drugim, trzeba rzec, różnie bywało). Ostatnio niektórym firmom - najwyraźniej nie w smak dominacja EA na tym polu, czego najlepszym dowodem opisywane niedawno "NBA Inside Drive 2000", firmy Microsoft oraz zapowiedzi Activision na wypuszczenie gry o tejże tematyce. Cóż, Microsoft pokazał już co potrafi w koszykówce (a potrafi - IMHO - niewiele), zaś od strony Activision cisza. Tymczasem, w moje drżące lekko od nadmiaru kofeiny łapki wpadł produkt mistrza broniącego tytułu, a mianowicie "NBA Live 2000" (a propos, czy nie dostajecie już fiola od tego "2000", pañoszącego się na najróżniejszych maści produktach? Mnie niewiele brakuje).

Dynamiczny film wprowadzający, stojący, jak to zwykle w tej serii, na wysokim poziomie, rozpoczyna trenujący po godzinach Kevin Garnett. Po wypuszczeniu z płuc powietrza, zatrzymanego z podziwu umiejętności jego i innych graczy, trafiamy do menu głównego. W tym momencie po raz pierwszy doznajemy uczucia, że nasze 99 złotych (choć cena zależy od punktu sprzedaży :)) na marne nie poszło. Od razu w oczy rzucają się świetne modele zawodników w tle, ośrodki słuchowe atakuje zaś jeden z pięciu dostępnych motywów

muzycznych, świetnie oddających nastrój NBA. Po chwili fascynacji czas na myślowanie w grze, czyli poszukiwanie nowości. A te spotykamy prawie na każdym kroku.

Oprócz znanych już sposobów prowadzenia gry (mecze pokazowe, sezon, playoff, franchise, konkurs rzutów za 3 punkty oraz trening), pojawił się nowy, a mianowicie - jeden na jeden z Michaeliem Jordanem. Przy czym, naszym przeciwnikiem nie musi być koniecznie MJ, można wybrać dwóch dowolnych zawodników. Istnieje też możliwość rozgrywki w trybie multiplayer. Jeżeli w tym momencie wątpisz w prawdziwość tego, co widzą twoje wytrzeszczone gałki oczne, możesz odetchnąć. To nie zwidy - MICHAEL

JORDAN W KOŃCU JEST W GRZE!!!! Koniec z łatami w stylu "rooster player"! Już sam ten fakt stawia tę grę na piedestale, gdyż poprzednie o NBA bez MJ'a były jak fortepian bez klawiszy. W tym momencie jakiś dociekliwiec zapyta, gdzie gra MJ, skoro skończył już karierę. Ano, gra w Zespole Gwiazd roku 1990. Jest to kolejny nowy dodatek - oprócz tradycyjnych zespołów NBA znajduje się tu również pięć Zespołów Gwiazd od roku 1950 do 1990. Tym sposobem możemy też pograć z takimi legendami, jak np. Larry Bird.

Sama rozgrywka wygląda znacznie bardziej realistycznie niż w poprzed-

nich wersjach gry. Oto kilka przykładów:

1. Przy efektownym wsadzie do kosza, zawodnik czasami zaczyna od dwutaktu (do tej pory wyskakiwał w górę z miejsca), co wygląda bardziej realistycznie.
2. Przejście z ekranu gry do "replayu" po efektywnej akcji wygląda bajecznie, jak zresztą sam "replay".
3. Zmieniają się reklamy na bocznych listwach.
4. Występuje tylko jeden sędzia, na którego zawsze trzeba czekać, aż taskawie dobiegnie (wyjątkowo wkurzające przy wznowianiu akcji, kiedy zawodnik musi najpierw podać piłkę sędziemu, w "Inside Drive" Microsoftu było ich trzech i sprawniej pokrywali całe boisko). Za to ten jeden wygląda bardzo porządnie - każdy element gry komentuje gestykulacją jak sędziowie w rzeczywistości, np. wylicza 10 sekund przy wprowadzaniu piłki do gry.
5. Nie można - jak przedtem - w nieskończoność naciskać "Turbo", teraz po paru sekundach zawodnik traci parę i trzeba chwilę poczekać, aż ją odzyska.
6. Komputer o wiele lepiej potrafi się bronić (przynajmniej na poziomie Superstar), jego zawodnicy szybciej się ruszają.
7. Do tej pory próba popełnienia faulu w ataku mogła się skończyć jedynie na dwa sposoby - albo faul był zauważony, a piłka była oddawana drużynie przeciwnej, albo nikt nie zauważył twojego zagrania i przebiegał dalej. Teraz w trakcie takiego zagrania piłka może ci po prostu wypaść z rąk i potoczyć po parkiecie, stając się dla wszystkich smacznym kąskiem. Dodano też animację chwiejącego się faulowanego zawodnika.

8. Piłka o wiele rzadziej wpada w kosz, kiedy zawodnik oddający strzał był akurat faulowany. I słusznie, kiedy gracze w NBA zdecydowali się na popełnienie faulu na rzucającym, to robią to po to, aby nie trafił.
9. Przy mocnym wsadzie do kosza cała jego konstrukcja się chwieje.
10. Komentator w bardziej emocjonujących momentach meczu wyraźnie się ożywia.
11. Bardzo realistycznie wygląda rzut z odskoku, nareszcie można zauważyć jakąś różnicę technik. Choć trzeba przyznać, że w przeciwieństwie do rzutów, to wsady są lepsze w "Inside Drive".

Warte wzmianki opcje gry:

1. Bardzo rozbudowane statystyki zawodników i zespołów na przestrzeni wielu lat.
2. Dokładna historia bojów każdego zespołu i najróżniejsze ciekawostki (a ile razy wygrali w poniedziałek?).
3. Gracz może stworzyć swoje własne statystyki, ile razy trafił za 2, 3 itd.
4. Istnieje możliwość zmiany cech zawodników występujących w grze.
5. Tak jak do tej pory, istnieje możliwość stworzenia własnego zespołu i przeniesienia graczy z jednego zespołu do drugiego (czego w "Inside Drive" nie było).
6. Bardzo poszerzona opcja stworzenia własnego zawodnika, można go złożyć ze znacznie rozleglejszej oferty kształtów nosa, opierzenia, modelu głowy itp. Ponadto ograniczono ilość możliwych do przyznania punktów zdolności, tzn. nie możesz zrobić zawodnika, który ma wszystko na 99,

bo, po ustawieniu 3 cech na tym poziomie, skończą ci się punkty, a reszta zostanie na 50, czy ileś tam. Trzeba głowkować. A propos "główki" - ciekawostką jest możliwość zeskanowania zdjęcia swojej twarzy i "przyklejenia" jej zawodnikowi, którego tworzymy. W ten sposób spełni się twoje marzenie i choć na ekranie kompa, możesz zagrać w NBA!

Grafika - wszystko razem - show z fajerwerkami na początku meczu, świetnie (wreszcie!) dopracowana publiczność, która dopiero teraz wygląda realistycznie, pokazywanie z bliska zawodnika wykonującego rzuty wolne, genialne odbaski światła na parkiecie, wszystko to sprawia, że czujemy się jakbyśmy oglądali profesjonalnie wyreżyserowaną transmisję meczu. Zawodnicy z daleka wyglądają na nie zmienionych w stosunku do części poprzednich, ale przy maksymalnym przybliżeniu okazuje się, że to nieprawda. W życiu nie widziałem tak realistycznych modeli - zero kanciastości (no może poza łapami). Ogólne wrażenie - palce lizać!

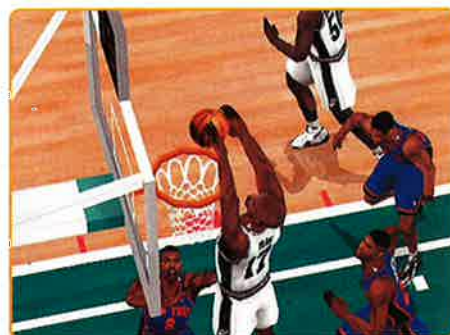
Dla porządku dodamy tylko, że dostępne są następujące tryby rozdzielczości - 640x480, 800x600 i 856x480.

Subtelności

A teraz z zupełnie innej beczki. Wiecie, czym się różni polska liga kosza od NBA? Nigdy byście nie zgadli! Tym otóż, że amerykańscy zawodnicy klasy MJ nie kupują na giełdzie pirackich kopii gier komputerowych. A polscy... Hm... Niedawno byłem na wrocławskiej giełdzie sprzętu komputerowego (dla mnie giełda to sprzęt, robaczki, a nie podrobione CDki) i na własne, zdumione gały widziałem jednego z czołowych zawodników pewnej wrocławskiej drużyny koszykówki (Zepter Śląsk Wrocław, jakby kto pytał). A nie dało się draba nie zauważyć, bo ma sporo ponad dwa metry. Gość, rozdając autografy, jednocześnie łapą niewielką mniejszą od łopaty wskazywał, które z pirackich płyt kompaktowych raczy nabyć. Ludzie! Facet zarabia około 5-10 tysięcy baksów (\$) miesięcznie - czyli więcej niż dwu- czteroletnia przeciętna polska pensja! Jego też nie stać na oryginały?! Jak można potem z czystym sumieniem potępiać nastolatka, który dostaje 50 zł kieszonkowego i kupuje piraty, skoro jego idol bez mrugnięcia powieką robi to samo! Dla przyzwoitości posłałby choć kolegę albo babcię! Wstyd! Nie dość, że popełnia przestępstwo - nie mam zbyt wysokiego mniemania o intelekcie mistrzów sportu, ale chyba tyle ta tyka wie! - to robi to z uśmiechem i rozdaje przy tym autografy! I my chcemy do Europy? Nie... kochani, za wcześniej, stanowczo na to za wcześniej.



Oprócz znanych już sposobów prowadzenia gry (mecz pokazowy, sezon, playoff, franchise, konkurs rzutów za 3 punkty oraz trening), pojawił się nowy, a mianowicie - jeden na jeden z Michaeliem Jordanem.



Ocena:

9

Demo na CD 12/99

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

EA Sport

Dystrybutor:

IPS

tel. (022) 642766

Internet:

http://www.nbalive.com

Wymagania:

P2-266, 32Mb, Win 95/98, Direct X

Akcelerator:

wskazany

Plusy:

- MICHAEL JORDAN
- grafika
- muzyka
- ogólne wrażenia

Minusy:

- 1 sędzia...
- i gdzie do diabła jest Ron Harper!

Delta Force 2

Kiedy rok temu z hakiem pojawiły się gry symulujące działania komandosów w czasie rzeczywistym, każda gierka z tego gatunku witana była owacją na stojąco. Ludzie po prostu byli wyposzczeni i spragnieni tego tematu. Stąd ciepłe (co najmniej) przyjęcia Commandosów, Spec Ops, Delta Force, Rainbow Six, Hidden & Dangerous... Powoli jednak (IMHO) boom opada, entuzjazm graczy słabnie, a wymagania recenzentów rosną. I właśnie w tym momencie pojawiają się następcy ubiegłorocznych hitów. Już ponoć niedługo objawi się Spec Ops 2 - a póki co w moje ręce trafił sequel Delta Force. Pamiętam, że (grając w pierwszą część) miałem się, to zachwycając się jakimś elementem gry, to krzywić na widok wykrytych bugów. Ogólnie jednak przeżywałem lepiej i gra dostawała uczciwe, męne 7. Jak będzie dziś...?

Ugly Joe

Kto, co, jak?

Delta Force - czyli elitarna jednostka komandosów "made in USA". (Jak ktoś chce poczytać o niej coś więcej - odsyłam do CDA 2/99). Czas akcji - mniej więcej - teraźniejszy. Tradycyjnie mamy do wykonania masę (jakieś 20) misji solowych oraz dwie kampanie (skromnie licząc też ze 20 misji). Do tego dochodzi bardzo emocjonujący tryb multiplayer. Wszystko



U góry:
Dlaczego - dlaczego -
dlaczego - ta gra w pełni
nie wykorzystuje
akceleratorów?!

w 3D (do wyboru TPP/FPP) na engine Voxel Space 3. O tym engine zresztą porozmawiamy sobie osobno, bo jest o czym... Ale na razie zajmijmy się innymi elementami rozgrywki.

Solo czy team?

W pierwszej części gry teoretycznie dysponowaliśmy zespołem komandosów. W praktyce ograniczało się to do tego, że "my sobie, oni sobie". Nie było niemal żadnego współdziałania pomiędzy postacią sterowaną przez komputer i komandosami prowadzonymi przez komputer. W rzeczywistości wyglądało to tak, że dzięki komputerowym żołnierzom część wrogów zamiast strzelać do nas, strzelała do nich. W efekcie tej wymiany ognia ginęła



większość naszych ludzi i paru wrogów (trzeba jednak przyznać, że zwykle więcej wrogów niż naszych - tyle tylko, że wrogów było mnóstwo, a naszych kilku, więc taka wymiana zbyt korzystna nie była). Ale ponieważ nikt nas nie rozliczał ze strat, a tylko z wykonania zadania, to było to do przyjęcia. Choć naturalnie nijak się to miało do real life. W DF2 sytuacja jest nieco lepsza - możemy już wydawać proste rozkazy naszym ludziom i nawet jakby tworzyć ogólny plan działania. Naturalnie tym, którzy przeszli np. Rainbow Six, wyda się to prostactkie i zdecydowanie za mało rozbudowane - ale jest to krok w dobrym kierunku. Powiedzmy, że zdolności komunikacji i dowodzenia komandosami w DF2 nieco przewyższają to, co było dostępne w Spec Ops. Sami więc widzicie, że nie jest to za dużo. I od razu uprzedzam, że "współdziałanie" jest w miarę sensowne tylko w momencie, gdy trzymamy się wyznaczonych waypointów. Gdy zdecydujemy się na jakieś improwizacje, drogę na skróty, komputerowi komandosi, już od urodzenia niezbyt (niestety) inteligentni, zaczynają przypominać dzieci we mgle. Reasumując: tak czy inaczej radzę liczyć tylko na siebie. Inni komandosi to raczej mięso armatnie.

Patrzmy i słuchamy

Co do wrażeń dotyczących grafiki - odsyłam do poniższego akapitu. Tam dokładnie wytłumaczę, co mam na myśli, mówiąc, że uczucia mam mieszane. W każdym razie tutaj wymienię to, co robi wrażenie in plus: bardzo ładnie zrealizowane postacie wrogów (szczególnie twarze) i ich poruszenia. (Ale to widać dopiero na mocnym sprzęcie - inaczej masz wrażenie, że poruszają się z gracją zombies). Niezłe są też animacje śmierci i efektu trafienia przez pociski (dosłownie widać ten kurz (?) [czy krew (?)] buchający z klaty wroga). Warte pochwały są też efekty strzałów (zróżnicowane dla każdej broni), wrzaski trafionych - no w ogóle wszelkie sfx są bardzo OK. Robią klimat, że ciary chodzą po grzbiecie.

Voxele i akceleracja

Engine Voxel Space wymyślono w czasach, gdy nikomu specjalnie nie śniło się o akceleratorach. W tym czasie taki sposób prezentacji grafiki (vide Comanche 1) budził uznanie i wręcz powalał na kolana. Niestety, (a właściwie: stety!) czas płynie, technologia idzie naprzód, to co ongiś zachwycało, dziś budzi wzruszenie... ramion. Taka jest kolej rzeczy. Czy jednak pamiętali o tym twórcy tego engine? Fakt, że został w międzyczasie mocno udoskonalony, ale... to za mało. Mimo iż teoretycznie dołożono możliwość współpracy z akceleratorami, grafika DF 2 nie zachwyca. Piksełozka i kanciastość, zębate krawędzie wzgórz... myślałem, że od czasu pojawienia się akceleratorów, to już historia! A jednak nie... - DF 2 są tego przykładem. Zresztą sama współpraca z dopalaczami jest w sumie dość dziwaczna. Po pierwsze wszyscy, którzy mają dopalacze dające co najwyżej 16-bitową paletę barw, mogą zapomnieć o akceleratorowaniu DF2. Nawet jeśli wykosztowałeś się na Voodoo 3500 - zapomnij! Gra obsługuje wyłącznie karty oferujące 32-bitową paletę kolorów (a zatem rozmaite TNT i pochodne).

Ale i ich posiadacze niech nie czują się za pewnie. Ta współpraca jest bowiem dość kuriozalna. Akceleratorowane są bowiem tylko niektóre elementy grafiki!!! Wystarczy schować się w trawie, by nasze oczy poraziły wielkie, wciąż nie porozumywalne pikselki... Podobnie jest z terenem itd. Akceleratorowane są za to m.in. budowle i (jak mi się zdaje) broń. Przy czym różnice pomiędzy wersją ak-



celerowaną i nie są jednak wyraźnie wyczuwalne - przy ocenie szybkości gry. Nie ukrywam, że gierkę jako pierwszy dorwał Gem.ini, który ma w swojej maszynie Voodoo 2 8 Mb. I co? I oddał mi ją, bo po prostu stracił cierpliwość, gdy na jego C366, 64 MB gierka chodziła jak kulawy koń pod

górze (a już szczególnie w momencie, gdy na ekranie pojawiali się wrogowie). Tymczasem na identycznym C366, 64 Mb - tyle tylko, że z TNT 2 32 Mb gra chodziła całkiem miło... w 640x480. 800x600 trzeba już chyba rezerwować na P3 i GeForce? Hmm. W każdym razie, gdy nie macie dopałki, to Celeron 400 i 64 MB Ram = ABSOLUTNE MINIMUM. I naturalnie zapomnijcie wtedy o 640x480! To znaczy - ustawcie sobie, skoro chcecie! Ale jak ostrzegałem. Zresztą żabkowanie ekranu szybko wybiję Wam to z głowy. Iść jeszcze można - walczyć już nie. To co - 400x300? Ano tak...

Uparte trzymanie się przestarzałego i niewydajnego engine voxelowego nie wyszło na zdrowie ani grze, ani producentom. Mam nadzieję, że kiedyś to do nich dotrze...

Realizm

I znów mam tu uczucia mieszane. Zginąć jest łatwo - to w sumie plus. Wroga dostrzec (z daleka, bez lornetki czy noktowizora) - trudno. Plus. Strzelając ze snajperki na daleki dystans, trzeba uwzględnić paraboliczny tor pocisku i odpowiednio skorygować ustawienie lunetki - duży plus. Można się ukryć w trawie i stosować specjalne ubiory kamuflujące; strzelając w pozycji leżącej zwiększa się nam celność - rzeczy godne pochwały. Czasem zrzucają nas na spadochronie i można wylądować dosłownie na głowach wroga - miłe, choć przykre :).

Tyle plusów. Natomiast współpraca pomiędzy komandosami jest (jak już mówiłem) raczej mierna. Al wroga... Niby wszystko gra. Niby. Bo w momencie, gdy strzelam ze snajperki do pięciu żołnierzy wroga, stojących w rzędzie i po trzech celnych strzałach dwaj (jeszcze) żyjący stoją nadal wyprostowani, nie interesując się czemu ich kumple giną, nie szukając osłony etc. - można się nieco znie-

Niezbędnik komandosa

Uwaga: w tabelce przedstawiono tylko niewielką część dostępnej broni



• M4 5.56 Carbine Assault Rifle + Grenade Launcher

Magazynek: 30 naboń + 1 granat

Efektywny zasięg: 500 m

Wypożyczenie: lunetka 4x; 40-mm wyrzutnik granatów

Uwagi: niezła broń, gdy potrzebujemy sporej i kombinowanej siły ognia; pociski 5,56 mm nie posiadają wprawdzie sporej siły obalającej, ale na blisko dystans są morderczo skuteczne. Zaś granatnik pozwala nam zwalczać wrogów ukrytych np. w okopach czy budynkach.



• Heckler & Koch 9mm MP5 SD3 Submachine Gun

Magazynek: 30 pocisków

Efektywny zasięg: 100 metrów

Wypożyczenie: tłumik

Uwagi: mordercza broń do walk w obrębie budowli czy wewnątrz bazy wroga oraz tam, gdzie zależy nam na dyskrecji. Ogromna siła ognia, a jednocześnie (dzięki tłumikowi) broń "dyskretna", pozwalająca na skuteczne zastosowanie taktyki "hit & run". Pamiętajcie tylko, że to pistolet maszynowy, więc na dalszy dystans jest po prostu nieskuteczny. Wróg oddalony o ponad 100 metrów ustrzeli Cię jak kaczkę i jest praktycznie bezkarny.



• M249 SAW (Squad Automatic Weapon)

Magazynek: 200 pocisków

Skuteczny zasięg: 800 metrów

Dodatkowe wyposażenie: brak

Uwagi: Cóż, ciężki grat, pluje pociskami w oszałamiającym tempie (nawet nie wiesz kiedy pół magazynka poszło w diabły). Jeśli lubisz bawić się w Rambo - niezła rzecz. Ale w sumie (IMHO) mało przydatna. No chyba, że do misji, w których masz odpierać falowe ataki wroga. Jednak i tu wolę osobiście jakiś karabinek szturmowy.



• M4 and Shotgun (The Masterkey)

Magazynek: 30 pocisków + 5 naboń do shotguna

Efektywny zasięg: 500 metrów

Dodatkowe wyposażenie: lunetka 4x

Uwagi: Dobra rzecz - na daleki dystans zdejmujesz ludzi z M4, na bliskie odległości walisz chmurą śrucin, zamieniając ciało wroga w mielone mięso. W tym momencie jest to skuteczniejsza kombinacja niż opisana wcześniej kombinacja M4 + granatnik (nie ma ryzyka, że na bliskim dystansie porażą nas odłamki naszego granatu). W sumie broń uniwersalna. Polecam.



• Barrett Light .50' Sniper Rifle

Magazynek: 8 pocisków (*)

Efektywny zasięg: 1500 m

Dodatkowe wyposażenie: lunetka 10x

Uwagi: najlepiej strzelać z niej w pozycji leżącej (i pamiętajcie - przy prowadzeniu ognia na dystans powyżej 500 m - o trymowaniu celownika). Idealna broń w misjach, gdzie trzeba wyeliminować konkretnego osobnika, jak też tam, gdzie nie ma szansy, by w klasyczny sposób (urra!!!) przebić się przez masę wrogów. Strzelając z odległości 1000 metrów i więcej jesteśmy daleko poza zasięgiem każdej ręcznej broni wroga i możemy stukać do jego żołnierzy jak do tarcz. 12,5 mm pociski dosłownie roznoszą ich na strzępy. (Zdarzyło mi się jedną kulą zabić dwóch ludzi, stojących jeden za drugim!).

(*) teoretycznie magazynek zawiera 10 naboń, ale komandosi - by uniknąć zacięć broni - redukują ich ilość do 8.



smaczyć. Albo taka sytuacja - gość grzeje do mnie z sąsiedniego domu. Zdejmuję go, wyśkakuję z chałupy - a tam spokojnie kręci się dwóch jego kumpli, tak na oko w ogóle nie zainteresowanych moją obecnością! No i dobrze, bo inaczej byłbym już martwy, a tak to dwa kolejne strzały i droga czysta. Fajnie? Czy ja wiem? Wołałbym żołnierzy za przeciwników, a nie takie zady wołowe.

Nie można też (a przynajmniej ja o tym nic nie wiem) podnosić broni/amunicji wroga czy poległego kumpla. Możesz więc nie mieć w dłoniach nic prócz noża, mimo iż wokół walają się stopy kałazy! Czyżby honor komandosa tego zabrania? Baaardzo ciekawe. Nie ma rannych; każdy celny strzał (nawet w nogi) - to kolejny trup na naszym koncie. Tzn., czasem gość zaczyna się ślaniać po pierwszym celnym strzale - ale nie ma sytuacji, w której np. trafiony gość padnie na glebę i potem niespodziewanie poczęstuje nas kulką albo

Delta Force vs Delta Force 2

	DF1	DF 2
Engine:	voxels, nieakcelerowany	voxels + ew. akcelerator (nie każdy)
Widok:	FPP/TPP	FPP/TPP
Realizm:	taki sobie	średni
Rodzaj:	akcja/symulacja	akcja/symulacja
Multiplay:	świetny	świetny
AI wroga:	przeciętna	przeciętna
Współdziałanie z innymi komandosami:	brak	teoretycznie jest
Grywalność:	spora	spora
Broń:	dużo	jeszcze więcej :)
Dodatkowe wyposażenie:	niedużo	całkiem sporo
Oprawa audio-video:	niezła	niezła (ale ten engine...)

Wnioski: jak widać różnice pomiędzy DF 1 i DF 2 nie są specjalnie duże. Pewnym korektem poddano engine, zwiększono wybór broni, dodano kilka przydatnych elementów wyposażenia, postarano się umożliwić współpracę pomiędzy komandosami (mniej o to z jakimi efektami). Widać też inne próby zwiększenia realizmu rozgrywki (jest kilka ciekawych pomysłów). Tym niemniej - jak na praktycznie rok oczekiwania - zmiany są mniejsze niż można było oczekiwać.

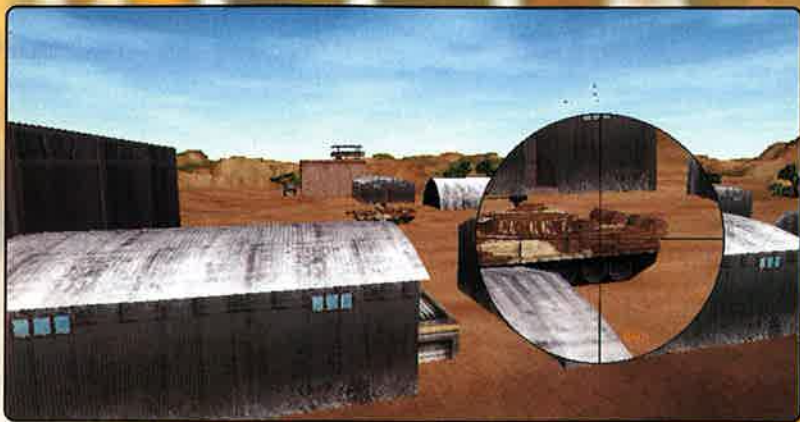
dżgnie nożem. Ponadto owe ślania się zaobserwowałem tylko przy wykorzystaniu broni krótkiej (pistolety). Karabinki szturmowe etc. zabijają już ze 100% skutecznością po pierwszym strzale. Ciekawe. W sumie można więc powiedzieć, rozważywszy plusy i minusy, że realizm rozgrywki w DF2 jest co najwyżej średni.

Inne

Uwzględniwszy, że gra jest (jakby nie patrzeć) symulacją, to należy pochwalić prostotę (względna) obsługi i czytelny interface. Nie wydaje mi się, by na pełne obcykanie obsługi DF2, trzeba poświęcić więcej niż 3 kwadranse. A zdolnościom wystarczy dosłownie parę minut. Podobnie jest z edytorem misji (instaluje się poniekąd jako oddzielny program). Warto się nim pobawić, a i jego obsługa nie jest nadmiernie skomplikowana.

Buraki?

Czasem wróg nie dość, że widzi nas przez ściany (!), to jeszcze - bydlę - potrafi posłać nam stamtąd kulę. Wprawdzie zwiększa to element zaskoczenia... :) no, ale sami rozumiecie, że taka siurpryzka bywa nieco irytująca.



ca. Delikatnie mówiąc. Wkurza też brak możliwości zgrania gry w obrębie misji. Wiecie: "zwycięstwo albo śmierć". Ale w momencie, gdy po powiedzmy 5-6 przejściu jednej misji, w tym samym miejscu po raz n-ty kropnie Was zaczajony snajper (albo co gorsza jakiś facet widzący i strzelający przez ścianę, którego nie macie szansy wykryć wcześniej), to naprawdę na język cisną się takie wyrażenia, że nie jeden kapral po ich wystuchaniu poczerwieniałby jak zażenowana panienska. Liczę, że pojawi się jakiś patch, który umożliwi takie save'y - bo jak nie, to... [i tu wcześniej wspomniane słowa: w TV słychać by było: beeeep i nogi Wam beeeeeeep. Wy beeeeeeeeeeeep]. Dobrze choć, że dzięki cheatom (coż zrobić...) można jakoś to ominąć. Ale co z tymi, którzy dla zasady nie stosują cheatów?

A tak już z całkiem innej beczki: czas dogrywania i "przetrawiania" przez komp kolejnych leveli... Powiem tak: przy minimalnej instalacji jest baaardzo długi. Przy instalce maksymalnej zyskujemy wprawdzie z kilkanaście sekund - ale i tak czas oczekiwania jest stanowczo powyżej normy i granicy mej cierpliwości. Nie za dużo tych "atrakcji", jak na jedną grę???

Ocena końcowa

Delta Force 2 jest w sumie grą fajną i przyjemną. Nie za prostą, nie za trudną, oferującą dobrą zabawę tak w single jak i multiplayu (a nawet szczególnie w multiplayu!); wciągającą i posiadającą niezły klimat. Zmiany w stosunku do Delta Force nie są specjalnie duże czy przełomowe... ale widać, że gra się jednak rozwija i to w dobrym kierunku. Poza jednym elementem: niestety, tak naprawdę wszystko rozwala się o jej archaiczny już engine. To "dzięki" niemu grafika DF2 jest dużo słabsza niż być mogła, a wymagania sprzętowe - dużo wyższe. I to on sprawił, że ocena jest niższa o co najmniej 1-2 punkty niż mogłaby być.

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Novalogic

Dystrybutor:

Mirage

tel (022) 616 1551

Internet:

http://www.novalogic.com

Wymagania:

P2: Celeron 400, 64 MB Ram, 160-

470 MB na HDD, Win 95/98, CDx4,

DirectX 6.0 lub wyższy

Akcelerator:

wskazany (32-bit kolor)

Plusy:

- klimat
- dobra grywalność w single...
- ...i bardzo dobra w multiplay
- niezła grafika postaci i ich ruchu
- efekty dźwiękowe
- edytor misji

Minusy:

- voxelowy engine z wszystkimi jego konsekwencjami
- brak współpracy z dopalaczami Voodoo i zblizonymi
- dziwna współpraca z innymi akceleratorami
- wynikające z powyższych duże wymagania sprzętowe
- w sumie niewiele istotnych zmian w stosunku do DF1
- takie sobie realizm i AI wroga

Demo na CD 12/99

Guess Who?

Coś ostatnio mam szczęście do produktów Hasbro Interactive. I jakoś tak się dziwnie składa, że gierka, którą prezentuję, to kolejny remake. Czyżby programistom Hasbro brakowało pomysłów?

Stef

Tym razem na tapetę wzięto starą, ale całkiem fajną grę planszową, która w Polsce funkcjonowała m. in. pod nazwą „Detektyw”. Polegała ona na tym, by jak najszybciej (czytaj: zanim zrobi to przeciwnik) odgadnąć tożsamość upatrzonej sobie przez niego postaci. Trudność polegała na tym, że należało posługiwać się wyłącznie pytaniami, na które można udzielić odpowiedzi „tak” lub „nie”. Wbrew pozorom nie było to proste zadanie, bo należało tak formułować pytania, by jak najszybciej wyeliminować fałszywych „podejrzanych”, a przeciwnik nie spał (przeważnie!).

W Guess Who? chodzi mniej więcej o to samo, ale autorzy postarali się w miarę możliwości uatrakcyjnić rozgrywkę. Oprócz klasycznej formy gry planszowej, dodano wątki adventure, a także kilka zręcznościowych minigierek. Te ostatnie, choć stanowią tylko przerywniki, wzbudzają całkiem miłe wspomnienia, bo część z nich nawiązuje do prastarych tytułów z komputerów ośmiobitowych (Arkanoid, Pacman, Alien Attack – pamiętacie?).

Jednak bez wątpienia najciekawszą częścią Guess Who? jest wspomniany wątek przygodowy. Do rozwiązania są trzy zagadki, a żeby je rozgryźć, dwójka sympatycznych dzieciaków musi chodzić po miasteczku i zadawać ludziom pytania (jak w życiu!). Mieszkańcy nie są zresztą szczegól-

U dołu:

Te jedna z minigierek – zaraz się zacznie jazda z władrami!



nie skłonni do współpracy, bo aby wyciągnąć z nich odpowiedź na jakieś pytanie, trzeba najpierw wyświadczyć im przysługę (to znaczy zagrać w jedną ze wspomnianych minigierek). Dopiero gdy się nam uda, możemy przejść do konkretów. Pytania zadawane są oczywiście tak, jak w klasycznej planszówce – najczęściej zaczynamy od: „Czy ta osoba była mężczyzną?”. Tak łazimy i łazimy, aż znajdziemy naszego podejrzanego. Jednak, aby ukończyć przygodę, to nie wystarczy: trzeba jeszcze odzyskać skradziony przedmiot. Dopiero wtedy zadanie jest uważane za wykonane.



U góry: Misiek, zostaw tę wiewiórkę...

Gierka prezentuje się całkiem przyjemnie. Rysowane, komiksowe tła i postacie, wesole kolorki... Można by się czepiać, że lokacje mogłyby być nieco bogatsze, ale i tak nie jest źle. Jak w każdej szanującej się przygodówce, klikanie na różne tajemnicze miejsca powoduje pojawianie się zabawnych stworów (nie wiem, czy będzie go dobrze widać na screenie, ale niedźwiedź za ławką w parku sprawił, że umarłem ze śmiechu!) Podobnie dźwięki: stoją na przyzwoitym poziomie i nie drażnią (a to już dużo). Bardzo ładnie dopracowano głosy naszych bohaterów. Ich komentarze wprowadzają nas w grę i pomagają w jej przebiegu. Niestety, „kidsy” gadają tylko po angielsku. A że gadają szybko, płynnie i bez napisów, zrozumienie ich może – i zapewne będzie – nastroczać wiele trudności, nawet pomimo możliwości powtórnego wysłuchania niektórych kwestii. To, moim zdaniem, wielka wada, bo produkt adresowany jest przede wszystkim do „młodszej młodzieży”; a u tej ze znajomością „Inglisza” bywa różnie.

Podsumowując, Guess Who? to gierka całkiem sympatyczna, choć pomysł stary jak świat. Wykonana jest solidnie, a ewentualne problemy ze zrozumieniem angielskiego komentarza są chyba do przejścia, bo nie jest przesadnie trudna. Ciekaw jestem tylko, co odrzuci Hasbro następnym razem, Monopol?;

Ocena:

6

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Hasbro Interactive, Inc.

Dystrybutor:

Hasbro tel. (022) 8262417

Internet:

<http://www.hasbro-interactive.com>

Wymagania:

P133, 16 MB RAM, Win 95/98

Akcelerator:

Nie

Plusy:

- ładne wykonanie
- Arkanoid & Pacman inside
- nietrudne zagadki

Minusy:

- musisz dobrze znać angielskie
- oryginalne to to nie jest

Imperium Galactica II

Trzeba uczciwie przyznać, że strategie "działające się" w kosmosie, mimo iż mniej liczne od tych "ziemskich" braci, mają jednak całkiem pokaźne grono zagorzałych zwolenników, do których zresztą sam się zaliczam. Tak to już bowiem jest, że niewiarygodnie ograniczona nieliczna grupa pociąga znacznie bardziej niż klimatyzowane klimaty poprzecinanych kanionami i rzekami, upstrzonych lasami i łąkami zabudowanymi powierzchnie planet. W wielu wypadkach również istotna, co sam wyglądem poła zmagali, jest zresztą i wielkość zarządzanego Imperium - mania wielkości jest w końcu wśród grzeszących choroba dość powszechną...

Allor

Opisywana właśnie w swej pełnej wersji (bo bety też mieliśmy, ale jakoś ich testy spadały z kolejnych numerów i ostatecznie nie ukazały się wcale...) Imperium Galactica II, jak to zresztą sugeruje już sama jej nazwa, będzie dla wszystkich maniaków wielkości (choć, jak postaram się pokazać, nie tylko dla nich) gratką nie lada. I to wcale nie dlatego, że tytułów pozwalających na zarządzanie kosmicznym imperium było ostatnio jak na lekarstwo. Zarówno bowiem na wersji pełnej, jak i wcześniej na becie (mimo iż dostępna na niej była wyłącznie jedna z trzech ras!), spędziłem wiele miłych chwil, próbując rozszerzyć wpływy swej nacji, broniąc jednocześnie dotychczasowych osiągnięć przed zakusami sąsiadów...

I z czystym sumieniem mogę was w tym miejscu zapewnić, że wcale nie jest to takie proste! Gra jest bowiem bez dwóch zdań jedną z bardziej rozbudowanych: zajmować się tu trzeba nie tylko walką, ale i rozwojem kolonii, rozwojem technologicznym, utrzymywaniem kontaktów dyploma-

tycznych czy dbaniem o sprawnie działający wywiad i kontrwywiad. A że do tego wszystkiego dochodzi jeszcze coś, co nazwałbym zadaniami specjalnymi, narzucanymi na przykład przez coś w rodzaju senatu u ludzi czy Boga-Imperatora (Kra'Hen) i wymagającymi natychmiastowej niemal reakcji - na nudy narzekać nie sposób! Tym bardziej, że niekiedy

ich związek z bieżącymi potrzebami Imperium jest bardzo luźny, przez co ich realizacja wymaga często dość ostrej zmiany priorytetów.

Aby jednak jak najwięcej z tych niuansów opisać w sposób bardziej dokładny, pozwolę sobie posłużyć się przykładami. Na początek rzecz najważniejsza, czyli dbanie o rozrost naszego imperium.

Wiadomo, że najprościej, zwłaszcza w początkowym okresie gry, osiągnąć to przez kolonizację niezamieszkałych planet. Ale te wypadają najpierw znaleźć, a później wysłać na nie satelity, by dowiedzieć się czegoś więcej o panujących na nich warunkach czy ukształtowaniu terenu. Po takim rozpoznaniu przychodzi czas na wysłanie statku z aparaturą do terraformowania, a dopiero na końcu tego właściwego, z kolonistami. Można wprawdzie kolonizować i planety wcześniej niezbadane, ale przy kosztach, jakie się przy tym ponosi i z ilością czasu do tego niezbędnego, zbyt rozsądne działanie raczej to nie jest i poza stanami wyjątkowymi (np. zadanie specjalne) lepiej żadnego z kroków nie pomijać, bo takie na przykład terraformowanie możliwe jest jedynie przed zasiedleniem planety. Sprawia to, że do wykonania mamy całkiem sporo czynności, a wysłanie osadników to przecież nie koniec zabawy w kolonizowanie! Ich statek po wylądowaniu zostaje bowiem przekształcony w główną budowlę planety (Colony Hub), ale co to za kolonia z jedną li tylko strukturą?

Tak więc na dobrą sprawę lądowanie to dopiero początek. Po nim przychodzi dopiero czas na kolonizację właściwą, czyli stawianie budynków mieszkalnych, zapewnienie im dostaw energii, wybudowanie zakładów pracy, posterunków policji i całej reszty tym podobnych "pożeraczy czasu i pieniędzy", niezbędnych do sprawnego funkcjonowania kolonii. Bardzo miły jest fakt, że budowanie tego wszystkiego wygląda, tak jak w typowych strategiach lądowych: mamy jakiś ograniczony teren do zagospodarowania i na nim stawiamy kolejne budowle, bacząc przy okazji, by nie stały puste (czyli by nie było problemu ze zbyt małą liczbą kolonistów - bo pusty budynek to przecież utopienie na jakiś czas całkiem sporych, jak na początkowe stadia rozwoju Imperium, pieniędzy), i by miały energię. Niemal jak w SimCity, tyle że na nieco mniejszą, jeśli koncentrujemy się tylko na jednej kolonii, skalę.

Na szczęście jednak dbanie o rozwój można zlecić komputerowi, który dzięki pokaźnej liczbie gotowych schematów rozbudowy (na przykład kolonia nastawiona na badania, centrum szpiegowskie czy przemysł stocznio-owy) radzi sobie z tym całkiem nieźle. Złazszcza, że prócz głównych zadań, realizuje także te poboczne, czyli na przykład postawienie w odpowiednim momencie szpitala czy posterunku policyjnego.

Oczywiście, poza dobrymi chęciami każda budowla wymaga również i gotówki, ale ten problem, związany z automatycznym budowaniem, został w Imperium Galactica II rozwiązany w sposób całkiem zadowalający - każdej z kolonii przyporządkowujemy bowiem jeden z trzech priorytetów,



zgodnie z którymi dysponują one funduszami. Dzięki temu można zapewnić swoim koloniom sensowny rozwój bez potrzeby ciągłego ich doglądania, a przy tym utrzymuje się mimo wszystko dość dużą nad nimi kontrolę. Jest zresztą jeszcze i drugi sposób rozdziału pieniędzy - globalny. Jeden z ekranów kontrolnych umożliwia bowiem ustalenie sposobu podziału gotówki między trzy główne sfery "działalności budżetowej" Imperium, czyli rozwój kolonii, badania naukowe oraz produkcję jednostek wojskowych.

Duża kontrola, jaką gra nam daje, jest o tyle istotna, że rozbudowa Imperium to przecież tylko jeden z wielu "działów", na które powinniśmy mieć baczność. Te pozostałe (a jest ich trochę od sfer działalności budżetowej więcej) są w dodatku nie dość, że równie ważne, to jeszcze nie mniej rozbudowane.

Wzemyśmy choćby wspomniane już badania naukowe - tu trzeba się starać nie tylko o odpowiedni podział funduszy, ale również i o odpowiednią liczbę laboratoriów. Na pierwszy rzut oka niby to nie tak dużo, ale niestety w grze mamy do czynienia aż z trzema rodzajami centrów naukowych! Odpowiadają one odpowiednio za badania systemów dla floty (nowe bronie, urządzenia specjalnego przeznaczenia, typy jednostek), wojsk naziemnych (podział praktycznie taki sam, jak poprzednio, tyle że tym razem wszystko dotyczy sił lądowych) oraz infrastruktury kolonii - nowych typów budynków mieszkalnych, centrów rekreacyjnych czy budowli odpowiedzialnych za obronę kolonii.



A żeby było śmieszniej, to co bardziej skomplikowane odkrycia wymagają wzajemnej współpracy dwóch lub trzech typów laboratoriów! To jednak jeszcze wcale nie koniec, bo poza różnorodnością "infrastruktury badawczej" istotna jest również odpowiednia jej liczba, czyli, mówiąc językiem bardziej zrozumiałym - nie ma co marzyć, że z powodów oszczędnościowych uda się nam na pewien czas porzucić na wybudowaniu po jednym laboratorium z każdego ich rodzaju. W Imperium Galactica II karą za oszczędności jest bowiem nie zmniejszenie tempa badań, a ich uniemożliwienie!

Takie podejście narzuca stałą rozbudowę swych zdolności R&D. W dodatku jest to zadanie, którego nie można sobie odłożyć na później, bo różnice technologiczne są w tej grze, mimo bitew rozgrywanych na poziomie poszczególnych jednostek (ale o tym później), podstawowym wyznacznikiem wygranej. Nawet największy geniusz taktyki nie poradzi sobie bowiem z przeciwnikiem, którego uzbrojenie nie dość, że ma większy zasięg, to zadaje większe obrażenia... W takim przypadku wystarczy bowiem po prostu stać w miejscu i czekać na ruch przeciwnika - zwycięstwo jest w 99% przypadków i tak murowane!

Ale dajmy już spokój wymyślaniu nowych technologii, bo równie dobrą ilustracją zaserwowanego nam w Imperium Galactica II "rozbudowania" może być również wywiad, którego to także nie należy sobie odpuszczać. Przynajmniej grając Solarianami, ludzie wcielając się w rolę przywódcy Shinai, bo Kra'Hen uznają jedynie czystą walkę, co czyni ich dobrą rasą dla początkujących.

Wracając jednak do działań wywiadowczych - tu konieczne są nie tylko centra i agenci, którym trzeba oczywiście zapewnić odpowiednie fundusze. Wypada również dbać o doświadczenie naszych "ludzi", (bo agenci mają poziomy i zwiększające się z ich wzrostem umiejętności - ich rozwój to już niemałe RPG!) oraz wyznaczać im zadania. Wybór mamy





całkiem dla nas przyjemny (dla nas - bo dla wroga raczej niezbyt) - od defensywnych, jak na przykład kontrwywiad do jak najbardziej ofensywnych, w rodzaju zabijania agentów wroga czy wysadzania jego budynków. Możliwości wyboru jest oczywiście dużo więcej, ale nie zawsze wszystkie opcje są dostępne - te co bardziej ciekawe (i szkodliwsze dla wroga) wymagają bowiem nie tylko większych funduszy (bo to od pewnego momentu nie jest to już problemem), ale i agenta na odpowiednim poziomie... Sam poziom to jednak wcale nie wszystko, bo w wielu przypadkach dużo ważniejsze są umiejętności naszych płaszcowców - nie każdy z nich się do danej roboty nada, zwłaszcza jeśli nasz kontrwywiadowca będzie się musiał nagle zmienić w bezlitosnego zabójcę. Jest to oczywiście problem, ale zaliczyć go trzeba na wielki plus gry, gdyż po to właśnie są poziomy i umiejętności, by zapewnić sobie sprawny personel, odpowiadający naszym długofalowym zamierzeniom.

Poziomy i umiejętności to jednak w sprawach "zbierania informacji" wcale nie wszystko - dodatkową komplikacją jest bowiem fakt, że nasi "płaszcownicy" mogą zostać w trakcie akcji przez wroga nie

tylko zabici (choć utrata doświadczonego agenta jest bardzo bolesna), ale i przeciągnięci na drugą stronę bądź przekształceni w podwójnych agentów!

Wszystko to daje oczywiście bardzo duże możliwości, ale jednocześnie oznacza, że nie można do tych spraw podchodzić w sposób beztroski, bo w którymś momencie obudzimy się z przysłowiową ręką w nos, mającą w tej grze postać wybuchających statków, buntujących się kolonii i całkowitej anarchii, który to stan zostaje oczywiście przez wrogów bardzo szybko wykorzystany, pozostawiając gracz przed niezbyt przyjemnym wyborem z rodzaju "load czy restart"...

A skoro już jesteśmy przy walce - czymś w historii imperiów wszelkiej maści w końcu nieuniknionym - to i o niej wypadła parę słów napisać. Tym bardziej, że w porównaniu do najbardziej chyb

typowego przedstawiciela gier kosmiczno-strategiczno-ekonomicznych, czyli Master of Orion (nawet w nowszej wersji oznaczonej dwójką), wprowadzono tutaj parę bardzo przyjemnych ulepszeń.

Na początek walka w kosmosie. Przedstawiono ją w pełnym trójwymiarze, który nie jest wprawdzie tak doskonały, jak zaserwowany nam w Homeworldzie, ale i tak jest to duży krok naprzód w stosunku do królującego dotychczas 2D. Ale to nie wszystko - zmianie uległ bowiem także i sam sposób prowadzenia walki. Zamiast tur mamy tu w końcu czas rzeczywisty z możliwością paury. Jeśli ktoś pogrywał ostatnimi czasy w komputerowe RPGi, to najprościej mówiąc jest to dokładna kalka systemu walki zastosowanego w Baldur's Gate. I jest to pomysł, moim skromnym zdaniem, znakomity, bo pozwala zarówno na sprawną walkę z mocnym przeciwnikiem, gdzie liczy się każdy manewr (bo podczas paury można spokojnie wydawać swoim rozkazy), jak i na wykańczanie wrażliwych niedobitków, gdzie wystarczy tylko stać w miejscu i patrzeć jak nasi walą we wroga ze wszystkiego, co im tylko na pokład zamontowano.

Zresztą wykańczanie niedobitków jest w Imperium Galactica o tyle proste (i szybkie!), że przy wystarczająco dużej dysproporcji sił nawet na ekran walki się nie przechodzi - jedynie co po przeciwniku pozostaje, to krótki komunikat o jego właśnie zanihilowanych statkach.



Dość podobnie rozwiązano również walkę naziemną. I ona rozgrywana jest w czasie rzeczywistym z pauzą, a całość przedstawiono w trzech wymiarach. Jest to w porównaniu do Master of Orion, gdzie walkę jedynie biernie obserwowaliśmy, jeszcze większy krok naprzód niż w przypadku walki statków. Nareszcie mamy przecież na jej przebieg realny wpływ!

Ciągle wprawdzie bardzo wiele zależy od sprzętu, jakim dysponujemy (tutaj mała dygresja - mimo iż w walce biorą udział jedynie czołgi, samych rodzajów ich podwozi jest kilka, nie wspominając nawet o liczbie dostępnego dla nich uzbrojenia tudzież ekwipunku specjalnego - narzekać na brak wyboru raczej więc nie wypada), ale przy walce w gęstych zabudowaniach taktyka jest również dość istotna. Zwłaszcza przy zmaganiach z co bardziej defensywnie nastawionymi koloniami, przy których trzeba się rozprawić nie tylko z wrażliwymi wojskami mobilnymi, ale i obroną stacjonarną w postaci najprzeróżniej (najczęściej oczywiście dobrze) uzbrojonych fortów... Na szczęście wszelkie takie nieprzyjemne budowle można potraktować przy pomocy wsparcia - wystarczy wystawić do boju parę czołgów z urządzeniem służącym do naprowadzania uderzenia lotniczego albo orbitalnego i od razu robi się bezpieczniej. Wprawdzie każdy z pojazdów wsparcie wezwać może tylko raz, ale że liczba "wzywaczy" limitowana nie jest, więc nic nie stoi na przeszkodzie, by prócz sił uderzeniowych trzymać na zapleczu pokazną ich grupkę na tak zwaną "czarną godzinę".

Dobra - rozbudowę, szpiegowanie, wynalazki i walkę mamy już za sobą, pozostała już więc tylko (z rzeczy ważniejszych) dyplomacja oraz fabuła. Zaczę od tej pierwszej, jako że fabuła, z racji trzech nacji będących do wyboru, jest tematem dużo szerszym, a poza tym - szkoda ją przecieć tak wcześniej zdradzać, nie? Wracając jednak do dyplomacji: dostępne są oczywiście standardowe w takich wypadkach opcje, czyli poprawianie stosunków poprzez rozmowę, wymianę wynalazków, oferowanie przeróżnych darów tudzież zawieranie sojuszy. Teoretycznie jest to więc jedynie żelazny standard, ale nie do końca.

Przed wszystkim twórcy postarali się bowiem o to, by opcje tę znacznie bardziej rozbudować. Dzięki temu przy takiej na przykład wymianie wynalazków trzeba już posłać nie tylko samą informację o chęci dokonania wymiany, ale i dokładnie podać co za co wymieniamy! A to wymaga niezłego rozeznania w sprawach drugiego imperium, bo raczej ciężko przeprowadzić taką transakcję w ciemno... Jest to nie tylko dobry przykład

rozbudowania, ale i jeden z lepszych przykładów ilustrujących przydatność sprawnie działającego wywiadu.

To zresztą nie jedynie rozwinięcie starych pomysłów. Niezłego upgrade'u dostala także opcja dawania - nie przypominam sobie jakoś, by w zbyt wielu tytułach można było podarować komuś planetę czy flotę. A tu jest to jak najbardziej wykonalne! Wprawdzie w trakcie normalnej kampanii na normalnym poziomie trudności może się to wydawać niezbyt przydatne, ale przy znaczących zdolnościach komputerowych graczy, oferowanych już na średnim poziomie trudności, wcale nie jest to tak bezużyteczne, jak mogłoby się po pierwszym spotkaniu z grą wydawać... Tym bardziej, że dokładnie taką samą listę "darów" mamy do wyboru i przy stawianiu zadań!

Takie rozszerzenie żelaznych sposobów "uprawiania" dyplomacji nie każdemu musi wprawdzie przypaść do gustu, ale na szczęście i na to jest jeden bardzo prosty sposób - wystarczy wybrać jako swoją nację Kra'Hen, a wszystkie problemy związane z utrzymywaniem kontaktów dyplomatycznych odchodzą w niebyt - opcja ta, podobnie jak to miało miejsce w przypadku szpiegowania, nie jest bowiem dla nich dostępna. Ma to jednak poza zaletami, i jedną podstawową wadę - jeśli nieopatrznie rozpoczniemy z kimś wojnę, to nie mamy żadnej możliwości zawarcia pokoju! Rozpoczęcie walki jest bowiem w ich przypadku równoznaczne z postawieniem wszystkiego na jedną kartę albo się zwycięży, albo polegnie. Innej możliwości po prostu nie ma.

Teraz wypadłoby w końcu powiedzieć coś nieco o fabule. Ale zanim to zrobię, pozwól sobie powiedzieć jeszcze parę słów o dostępnych trybach rozgrywki - kampania nie jest bowiem wcale wyjściem jedynym. Prócz niej istnieje także jeszcze coś, co nazywa się scenariuszem.

Razem z grą dostaje się dziesięć takich czekających na śniatków problemów. Użycie określenia "śniatkowie" jest tu zresztą jak najbardziej na miejscu, gdyż, jeśli mam być szczerzy, to większość z nich bardziej nadaje się na wyzwania dla weteranów zmudzonych już któryś tam przechodzeniem kampanii od nowa, niż na rozgrzewkę dla nowicjuszy. Przy każdej z nich podany jest jednak stopień ich trudności, więc nie można mówić, że nie było się uprzedzonym.

Milim do nich dodatkiem jest również tabela najlepszych wyników, dzięki której dostajemy do ręki wspaniałe narzędzie do wykazywania swej wyższości nad innymi graczami.

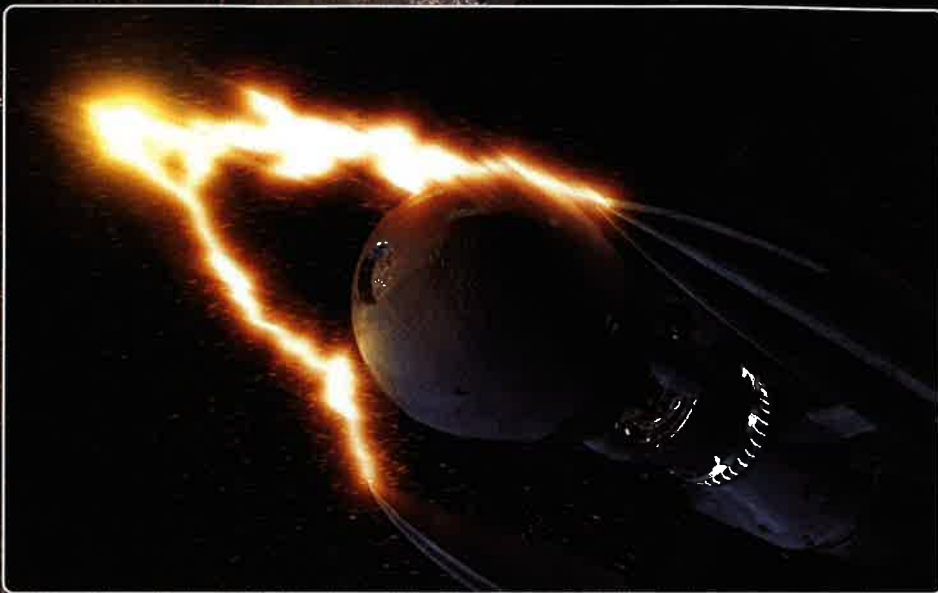
Jeśli już jednak jesteśmy przy wykazywaniu swej wyższości nad innymi, to w Imperium Galactica dostępny jest również i tryb multiplayer, pozwalający rozstrzygnąć wszelkie "wyższościowe" spory w sposób - że się tak wyrażę - ostateczny.

Przed rozpoczęciem ostatecznego boju trzeba tu jedynie wybrać swoją rasę (nie mogą się one powtarzać), określić liczbę układów w "galaktyce", dodać ewentualnie imperatorów sterowanych przez komputer, ustalić szybkość gry (bo w multiplayer'u pauzy już, z oczywistych względów, nie ma) i - niech zwycięży lepszy!

Zanim jednak rzucimy się w wir walki, czeka nas nauka. A do niej nie można w tej grze podchodzić obojętnie - zresztą z wcześniejszych akapitów powinno to wynikać aż nadto wyraźnie. Na szczęście zdawali sobie z tego sprawę i sami twórcy, dzięki czemu do gry wcale wertowanie instrukcji nie jest konieczne - specjalnie dla początkujących przewidziano bowiem szereg misji zwany Tutorialiem. Jak można się domyślić, jego celem jest jak najprzyjemniejsze wprowadzenie nowych w zawiloci kierowania własnym Imperium. I jedno trzeba mu przyznać - ze swej roli wywiązuje się bardzo dobrze, gdyż mimo faktu, że do instrukcji jakoś nie miałem czasu się zabrać, w kampanię grałem bez poczucia zagubienia, które dość często przez parę pierwszych godzin obcowaniu z nową grą lubi sobie graczom potawarzyc.

W ten oto sposób dotarliśmy praktycznie do końca tej recenzji. Ale ponieważ obiecałem wam (zresztą parokrotnie) napisać parę zdań o fabule, więc - oto one. Właściwie, że względu na wspólny dla wszystkich cel - czyli niepodzielne panowanie - będzie tego raczej niezbyt wiele, gdyż skupić się można jedynie na zadaniach pobocznych. W przypadku Solarian takim zadaniem jest zebranie czterech tajemniczych kryształów, o których mówią przepowiednie Bractwa Łez.

W przypadku Kra'Hen cel jest nieco prostszy - jako mieszkańcy innej galaktyki chcemy bowiem jedynie uzupełnić kolekcję głów Boga-Imperato-



ra. A jeśli chodzi o rasę numer trzy, czyli Shinari, to ich wątek pozwolił sobie przemilczeć - jako mistrzowie intryg zasługują bowiem na dochowanie im ich tajemnicy. Jak widać, za wiele tego (w sensie rozbudowania) nie ma, ale, jako że w przypadku tego typu strategii jest to właściwie standard (a w tym przypadku uzupełniają go filmy jakości po prostu świetnej), więc ostatecznie i w tej dziedzinie gra stoi na poziomie od przeciętnego dużo wyższym.

Dodając do siebie przykuwającą wzrok grafikę, przyjemną muzykę, porządną szkolkę dla początkujących, wciągającą kampanię, wymagające misje pojedyncze, rozbudowane możliwości wpływania na swe Imperium oraz możliwość gry po sieci (a to najważniejsze części składowe Imperium Galactica) otrzymujemy właściwie wszystko, co tylko do szczęścia kosmicznym strategom potrzeba.

Gra ma bowiem właściwie tylko jedną wadę - brak dobrze rozwiązanego centrum zarządzania koloniami. Mamy wprawdzie coś odpowiadającego mu kształtem, ale - niestety - nie można się z niego przenieść bezpośrednio do wybranej kolonii i trzeba to robić ręcznie... Gdyby nie to, byłaby pełna dziewiątka, ale w zaistniałej sytuacji, najwyższą możliwą oceną jest ósemka - którą zresztą powinniście ujrzyć w klepsydze.

PS W recenzji nie wspominałem nic o prowadzeniu handlu, ale jakoś tak, poza Shinari, nie był mi on do szczęścia potrzebny... □

Ocena:

8+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

GT Interactive

Dystrybutor:

L & M tel (22) 6128165

Internet:

www.imperiumgalactica2.com

Wymagania:

P 233 32 MB RAM CD-ROM x 4

Akcelerator 3D DirectX Wm 95 98

Akcelerator:

Wymagany

Plusy:

- miły podkład dźwiękowy
- perfekcyjna jakość filmów
- trzy różne rasy w kampanii
- osiem ras w grze sieciowej
- bardzo dobry tutorial
- rozbudowanie

Minusy:

- brak centrum zarządzania koloniami

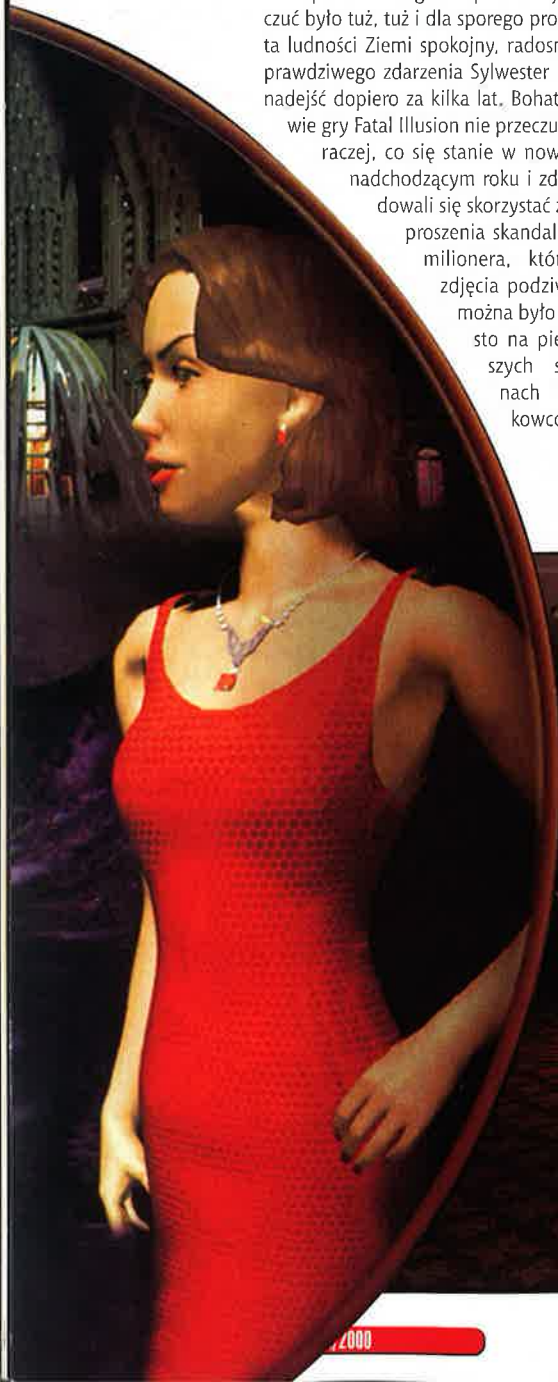
Fatal Illusion

Huczny Sylwester 99 jest już, rzecz jasna, za nami, zdjęcia z szalonych imprez dawno już w albumie poukładane, a lista noworocznych postanowień smętnie wisi na ścianie, porastając kurzem. Ciekawe, że wielu ludzi nie zdawało sobie sprawy, iż końcem tysiąclecia wcale nie był miniony Sylwester, a będzie nim dopiero przyszły. Trudno się dziwić, gdyż w mediach, aż huczało od milenijnych klimatów, więc człek chcąc nie chcąc, bombardowany tekstami o końcu XX wieku, sam się utwierdzał w przekonaniu, iż rzeczywiście Sylwek 99 jest ostatnim w tym tysiącleciu. A tu taka niespodzianka...

Jaspin

Nie myślcie sobie, iż powyższy wstęp jest tutaj tylko po to, aby tę część recenzji jakimś tekstem wypełnić. Tematycznie wstęp jest całkiem silnie powiązany z przygodówką Fatal Illusion, której akcja rozgrywa się właśnie w Sylwestra, lecz roku Pańskiego 1938 i jest wręcz książkowym przykładem na to jak NIE należy, pod żadnym pozorem, Sylwestra spędzać. Jak wiadomo z historii, Sylwek tego roku również należał do przełomowych dla całego świata, być może oprócz tylko bieguna północnego oraz południowego. Zapach wojenki czuć było tuż, tuż i dla sporego procenta ludności Ziemi spokojny, radosny, z prawdziwego zdarzenia Sylwester miał nadejść dopiero za kilka lat. Bohaterowie gry Fatal Illusion nie przeczuwali raczej, co się stanie w nowym, nadchodzącym roku i zdecydowali się skorzystać z zaproszenia skandalistymilionera, którego zdjęcia podziwiać można było często na pierwszych stronach brukowców.

W jego wybudowanym z wielką pompą zamku w Alpach, spotkało się dziewięciu osobników specjalnie i celowo dobranych przez gospodarza, przez co tworzących grupę dosyć malowniczą i intrygującą. Główny bohater, z zawodu prywatny detektyw, kierowany przez gracza miał również nieszczenie zostać zaproszonym na imprezę, rozgrywającą się na tle malowniczych górskich krajobrazów. Ekscentryczny gospodarz stwierdził, iż ze względu na swą detektywistyczną profesję, główny bohater doda zabawie pikanterii oraz powiększy atmosferę zagrożenia. Nie przewidział, że to on sam stanie się główną atrakcją wieczoru sylwestrowego, niespodziewanie opuszczając ziemski padół na oczach gości. Zginąć podczas wykonywania czynności tak niewinnej, jak otwieranie chińskiego, antycznego pudełeczka, jest nie lada sztuką. Manewr skończył się dla niego dosyć tragicznie, jednocześnie zmusił detektywa do rozpoczęcia rutynowego śledztwa, które być może doprowadzi do rozwikłania zagadki śmierci gospodarza.



Zabawa zaczyna się jak najlepszy kryminał, autorstwa Agaty Christie w jej najlepszych, natchnionych czasach. Szkoda tylko, że najistotniejsza część zabawy, czyli sama gra, nie dorównuje, odpowiednio przygotowanej, fabule wprowadzającej. Przyzwyczajona przez firmy tworzące przygodówki do wspaniałych produktów z tego gatunku, kryjących w sobie pulsujące życiem, zapelnione dynamiką, interakcją oraz intrygującymi bohaterami świata, z trudem przyszło mi zaakceptować niezwykle statyczny, nudny jak książka o życiu pośmiertnym ameby, świat gry Fatal Illusion. Całą akcję gracz obserwuje z perspektywy pierwszej osoby i najczęściej jest on jedyną postacią, która w ogóle potrafi się poruszać. Postacie pojawiające się na horyzoncie odzywają się lub poruszają jedynie w chwilach, gdy zostaną zapytane o coś przez detektywa (czyli gracza). Efekt jest taki, iż wkraczając do pomieszczenia, w którym jest sześć lub siedem nieruchomych postaci, odnosi się przykre wrażenie wyjątkowej "martwicy" gry. Dopiero odezwanie się do kogoś zapytaniem ożywia danego osobnika, którego reakcją może być co najwyżej machnięcie czymś przed nosem, wręczenie jakiegoś istotnego przedmiotu lub wzruszenie ramionami.

Grafika niestety nie ratuje gry: gdyby stworzono ją w roku bodajże 97 wszyscy by cmoknęli z zachwytu, jednak w dzisiejszych czasach, obrazy oglądane na ekranie mogą co najwyżej wzbudzić zachwyt u trzeciej, licząc od nosa, rzęsy w górnym rzędzie. Rozmowy, jakie gracz ma okazję przeprowadzić z wszystkimi podejrzanymi, do najciekawszych również nie należą. Każdemu z osobna zadajemy te same niemalże pytania, modląc się, aby osobnik powiedział coś bardziej interesującego od poprzedniego.



rozmówcy. Liniowość całkowicie zdominowała w Fatal Illusion fabułę, "dzięki" czemu gracz jest zmuszony wypełnić jakieś zadanie, zostawić ślad na dywanie, opuścić kluczyk z kieszeni do buta faceta, stojącego przy kaktusie lub też zabrać z kuchni patelnię, aby w ogóle gra mogła posunąć się o krok do przodu.

Złe, tak bardzo przeszkadzające, cechy gry miejscami mogą jednak zblednąć przy nieco lepszych elementach zabawy. Problemy oraz zagadki, z którymi musi się zmierzyć prywatny detektyw w znacznej większości przypadków zachowują przyzwoity poziom trudności. Pod tym względem każdy przygodówkowiec powinien być usatysfakcjonowany, dzięki zagadkom gier (wbrew temu, co napisane jest powyżej) przemienia się czasami w coś interesującego oraz wciągającego. Cechą, która również jest w stanie zamienić tę karykaturę przygodówki w ciekawą grę, jest stopniowe, konsekwentne rozrastanie się miejsc, terenów do przeszukania, tematów do rozmowy oraz problemów do rozwiązania. Swobodne spacerowanie po zwiedzanych terenach (np. zamek gospodarza) oraz podpytywanie bohaterów o istotne kwestie w niemalże dowolnym momencie (pod warunkiem, że są dostępni) skutecznie tuszuje wspomnianą liniowość.

Nieco dziwnie może zabrzmieć fakt, na tle tego, co wcześniej napisałam, iż w Fatal Illusion scenarzystom skutecznie udało się stworzyć atmosferę grozy oraz niepewności. Momenty skopane totalnie przeplatają się ze smakowitymi "dreszczykami" z najznamienitszych kryminałów. Niewielkie objętościowo filmy przerywnikowe, oddzielające od siebie istotne zdarzenia w fabule oraz podkreślające rozwiązanie przez gracza jakiejś istotnej zagadki, podkreślają zabawę na nieco wyższe od żółwich i ślimaczych obrotów, dzięki czemu, (w niektórych momentach), można stwierdzić, iż zabawa jest całkiem przednia.

Jako miłośniczka przygodówek ze zgrozą, (a nawet wydarł mi się z gardzieli mały okrzyk) zauważyłam możliwość uzyskania podczas grania odpowiedzi niemalże na wszystkie łamigłówki, pojawiające się podczas zabawy. W jakimkolwiek przypadku, gdy drogę do dalszych części gry toruje smętny, nie do rozwiązania problem, malkowka jakoś nie chce zmusić się do nieco bardziej wytężonej pracy, wystarczy kliknąć dwa razy, a odpowiedź zostaje podana bez męczących ceregieli. Wystarczy tylko umieć ją przeczytać.

Większość uwag, jakie cisnęły mi się na usta po kilkunastogodzinnej styczności z Fatal Illusion, zawarłam w powyższych akapitach. Trudno mi jest określić zabawę mianem ciekawej, aczkolwiek nie wykluczam, iż komuś spodoba się ten archaiczny klimat i znajdzie chęć, czas oraz ochotę, aby nieco pomeścić się nad rozwikłaniem zagadki morderstwa niejakiego Masq. Przygodówkowiec wychowani na tytułach, takich jak The Secret of Monkey Island czy też King Quest powinni grę obchodzić z daleka, jednak zatwardziały gatunek miłośników tego typu gier, z rozpędu grający we wszystkie tytuły, w których bohaterem kierujemy strzałką, być może wygrzebie ze stosu minusów to coś, co przylepi go do monitora. Ja życzę dużo szczęścia w poszukiwaniach. Przyda się Wam...

Po lewej:
Skrzynek pełna niespodzianek czy tylko iluzja?

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Hasbro Interactive
Dystrybutor:
CD Project tel. (022) 8257151
Internet:
<http://www.hasbro-interactive.com>
Wymagania:
win95/98, Pentium 133MHz,
16MB RAM, CDx8, DirectX 6.1
Akcelerator:
nie wymagany

Plusy:
• zagadki na przyzwoitym poziomie
• pracowicie stworzona atmosfera grozy

Minusy:
• grafika na poziomie roku 1997
• liniowa, aż do bólu, fabuła
• nudne, ślimaczące się rozmowy
• denny klimat
• ograniczeni bohaterowie
• dostępna natychmiastowa pomoc, aby przypadkiem mógł od myślenia się nie przegrzać

Ocena:

5

Phoenix

Kosmos jaki jest, (prawie) każdy widzi - tak zwanych symulatorów, dziejących się w Pustce, krech w kołcu na rynku jest - że wymienię choćby tylko ostatniego Freespace, czy niacu wczesniejszego X-Wing: Alliance. I wszystko byłoby fajnie, gdyby nie jeden mały szkopuł - z rzeczywistym Kosmosem mają one niestety bardzo mało wspólnego. I to wcale nie przez obecnie niemożliwe szoki nadprzecieżenia. Chodzi o coś dużo banalnieszego - o całkowicie w większości tytułów pomijany fakt maistnienia tam atmosfery...

McDrive

Zapytacie się pewnie, o co ja tutaj kopie kruszę. Ano już spieszę wyjaśnić. Aby było to bardziej wymowne siądźcie sobie za sterami ulubionego myśliwca, dajmy na to A-Winga lub TIE Advanceda, choć jeśli ktoś woli Freespace, może zamiast nich wybrać jednostkę Federacji tudzież Vesudan - przykład nadal będzie jak najbardziej poprawny. Teraz dajcie całą naprzód, a po osiągnięciu maksymalnej prędkości wyłączcie silniki. I co się dzieje? Czyżby nasza wspólna jednostka nie zaczęła ostro hamować? Zadajcie sobie w tym momencie jedno li tylko pytanie - dlaczego... Przecież bez oporu powietrza powinna chyba nadal lecieć prosto, czyż nie?!



To zresztą tylko jeden z prostszych efektów, które w Przestrzeni powinny obowiązywać. Znacznie ciekawiej robi się jednak w trakcie zwrotów. Skrzydła nic tutaj nie pomogą (bo bez powietrza nie działają), więc cały ciężar zmiany kierunku spoczywać

powinien na silnikach - a to przy ostrych manewrach owocuje niemal ciągłym lotem bokiem! Zdaję sobie oczywiście sprawę, że przyzwyczajenie się do czegoś takiego wymaga czasu, ale uzyskiwane dzięki temu zupełnie nowe możliwości taktyczne są tego warte - jeśli ktoś nie wierzy, polecam I-Wara. Fakt, jest to gra licząca sobie co najmniej półtora roku, ale jeśli chodzi o realizm i bogactwo możliwych do wykonania manewrów nie ma sobie równych! Zagrozić mógł jej chyba tylko Babylon 5, ale został niestety spisany na straty...

Po co jednak o tym wszystkim piszę, skoro nie jest to opis ani Alliance'a, ani Freespace'a, ani I-Wara, ani tym bardziej Babylonu 5? Cóż, powód jest prosty - Phoenix tak-że, mimo iż twórcy wcale go symulatorem nie nazywają, ma w sobie całkiem sporo rzeczy z tym gatunkiem utożsamianych. I wcale nie chodzi mi tu jedynie o fakt, że akcja ma miejsce przede wszystkim w Kosmosie, a lata się przy widoku z wnętrza kabiny. Do tego dochodzi bowiem jeszcze całkiem niezła fabuła oraz - uwaga, uwaga, gdyż to już tak częste nie jest - całkiem realistyczna fizyka lotu! Fakt, że w porów-

naniu do I-Wara jest ona bardziej uproszczona, ale po pierwsze Phoenix to zgodnie z informacjami na pudełku jedynie 'Shooter', a po drugie - w porównaniu do tytułów wymienionych we wstę-

pie (tych na A i F) plasuje się pod względem realizmu i tak przynajmniej o poziom wyżej.

Opis właściwy zaczniemy jednak, jak to się powszechnie chyba przyjęło, od krótkiego rysu historycznego - tym ważniejszego i wartego wzmianki, że w pudełku z grą znajduje się, prócz instrukcji, także nowela licząca trzydzieści stron (niestety po angielsku), która nie dość, że całkiem sprawnie i przekonująco wprowadza w świat gry, to jeszcze potrafi, sama w sobie, nieźle wciągnąć! Aż chce się grać w grę - choćby tylko po to, by dowiedzieć się co będzie dalej! Historia oscyluje bowiem wokół śmierci kilku osób. Śmierci właściwie jak najbardziej normalnych - ale tylko "właściwie". Sęk bowiem w tym, że jeden z denatów nie powinien żyć już od dziesięciu z górą lat - a tu nagle znaleziono jego jeszcze ciepłe ciało na pustkowiach za miastem... To zresztą wcale



nie koniec, bo jak tu na przykład wyjaśnić śmierć w płomieniach (kolejna sprawa), gdy ogień zaproszony został przez niedopałek papierosa - mimo iż denat palaczem nie był? Albo sprawa trzecia - śmierć oficera policji w trakcie patrolu: w trakcie udzielania pomocy w jego patrolowcu wysiada nagle cały system energetyczny, a gdy partner leci na miejsce wezwania (atak piratów na transportowiec) pojawia się niezidentyfikowany statek i dokonuje egzekucji...

Sprawy są oczywiście oficjalnie ze sobą zupełnie niepowiązane, choć po bliższym się im przyjrzeniu można odkryć jeden intrygujący szczegół (oczywiście poza samymi dziwnymi okolicznościami pożegnania z tym światem) - wszyscy oni przed śmiercią byli jacyś inni... Coś pochłaniało ich uwagę, poświęcali cały swój czas na rozwiązanie jakiejś zagadki... I ktoś najwyraźniej nie chciał, by im się to udało...

Historia to bardzo X-Filesowata, a wciąga tym bardziej, że informacje związane ściśle z nią pojawiają się na początku dość rzadko - w końcu nasz bohater, oficer Beck, nie jest w nią jeszcze wpłątany. Ale to się niestety dość szybko i w niezbyt przyjemny sposób zmie-



Dość już jednak o fabule - kogo zainteresowała, powinien sięgnąć po grę, by delektować się nią w oryginale. Tym bardziej, że ciężko słowami wyrazić efekt lecącej w Pustce, w otoczeniu kwiatów róży, trumny - zwłaszcza moment, gdy jedna z nich rozbija się na kawałeczki niczym upuszczona na ziemię szklanka...

Przejdźmy więc dalej, w końcu nie jest to wcale tytuł stuprocentowo mroczny, pozbawiony humoru (wystarczy posłuchać przemysłów naszego bohatera - niekie-

dy sarkazm aż z nich kapie!). Zresztą, nawet gdyby i był, to i tak gros czasu spędza się na walce - dlatego przejdziemy teraz właśnie do niej. Najprościej określić ją słowem "dziwna". Cemu? Powód jest całkiem prosty - z jednej bowiem strony mamy przecież całkiem realną fizykę lotu, a z drugiej niekończącą się amunicję. A do tego dochodzi jeszcze automatyczne naprowadzanie się działek (choć oczywiście wroga i tak trzeba utrzymywać cały czas przed sobą) oraz -

to z drugiej strony - cholernie krótki czas życia przy przewadze wroga. Taaa, nie ma się co oszukiwać - jeśli tak wygląda typowa kosmiczna strzelanka, to gdzie ulokować wszystkie te pseudosymulatory? Za zaklasyfikowaniem Phenixa jako coś "pomiędzy" przemawia

zresztą również raczej prosta klawiszologia (brak na przykład jakichkolwiek możliwości wpływania na poczynania swych skrzydłowych - a to w tytułach "poważniejszych" jest przecież nie do pomysłenia) - ale jako jej przeciwwagę można bez problemu podać możliwość wyboru przed miśją nie tylko typu statku, na którym się będzie latało, ale i również jego uzbrojenia.

Najważniejszym argumentem za osadzeniem pośrodku jest jednak dla mnie wymuszenie na graczach działania zespołowego. Jak już napisałem, czas życia przy przewadze wroga jest bardzo krótki,



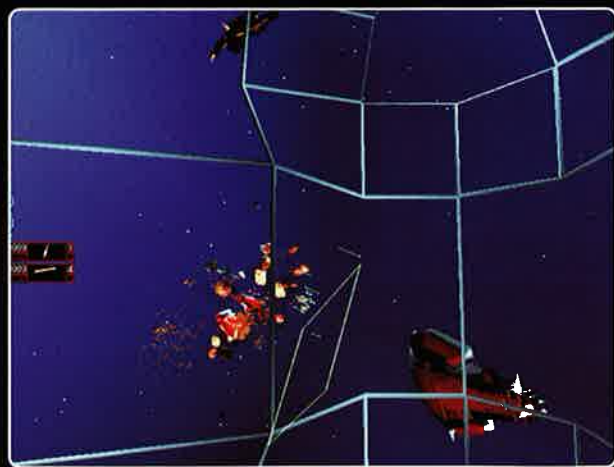
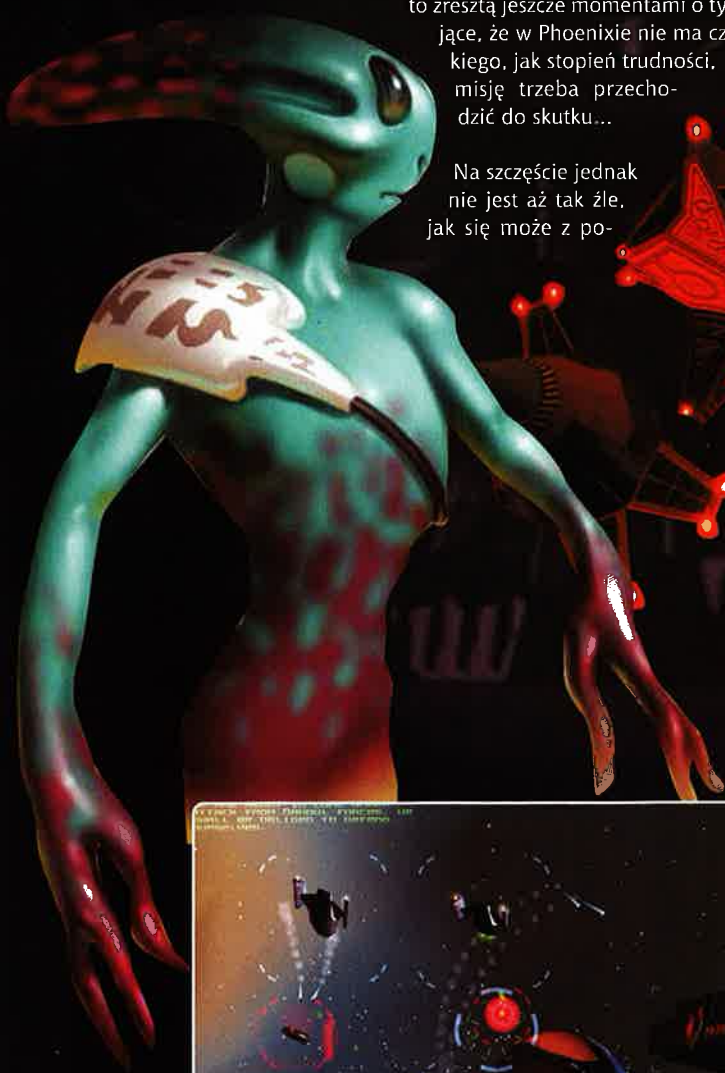
choć właściwsze byłoby chyba określenie "przerazająco krótki". Coż, nie da się ukryć, że triki znane TIE Fightera, czy choćby nawet bardziej pod tym względem wymagającego Freespace tutaj kończą się niestety bardzo szybko i niezbyt dla nas przyjemnie. Jedyna szansa to trzymanie się w kupie i reagowanie na prośby skrzydłowych o pomoc - bo jak zostaniemy sami...



Byłoby to wprost perfekcyjne (w końcu jako pilot jest się tylko częścią całości), ale niestety przez nie możliwość wpływania na poczynania skrzydłowych, znaczna część potencjału, jakim gra dysponuje, idzie niestety, miast napędzać grywalność, w tak zwany gwizdek

- nie każdemu odpowiada przecież latanie za swoimi i ciągłe rozglądanie się wokoło, by przypadkiem nie zapuścić się na teren wroga samemu - a to kończy się niestety powtarzaniem misji. Jest to zresztą jeszcze momentami o tyle irytujące, że w Phoenixie nie ma czegoś takiego, jak stopień trudności, w i e c misję trzeba przecho-

dzić do skutku...
Na szczęście jednak nie jest aż tak źle, jak się może z po-



wyższych akapitów wydawać. Po krótkim treningu człowiek się bowiem do niuansów gry przyzwyczaja i zaczyna się zachowywać zgodnie z narzuconymi przez nią regułami. Gra ma zresztą jeszcze jedną miłą cechę, osłabiającą nieobecność w menu opcji wybierania poziomu trudności - otóż nie wszystkie misje muszą zostać przez nas zaliczone pozytywnie! Kilka kluczowych ma bowiem przynajmniej dwa różne rozwiązania, dzięki czemu, jak to zostało ładnie ujęte na pudełku "dla każdego, niezależnie od swych umiejętności, gra będzie równie satysfakcjonującym doświadczeniem". Wprowadzie "w praniu" nie zawsze jest aż tak dobrze i nieraz musiałem się do co niektórych misji nieźle przyłożyć, ale ogólnie rzecz biorąc rozwiązanie to nienajgorsze i w praktyce sprawdza się nawet całkiem, całkiem.

Zresztą automatyczne regulowanie poziomu trudności to tylko jedna z przynajmniej dwóch zalet zastosowanej w Phoenixie "nielinowości" (do skasowania cudzych słów te kilka rozgałęzionych misji to jednak nieco za mało). Druga z nich - zresztą dużo bliższa znaczeniu tego słowa - to istnienie kilku różnych zakończeń! Zgodnie z informacjami prasowymi powinno ich być cztery, choć sam, niestety, nie byłem jeszcze w stanie wszystkich odkryć...

Po złożeniu tego wszystkiego do kupy wychodzi, że gra może na tytuł "wybitnej" nie zasługuje (zresztą ciężko by jej było obecnie za taką uchodzić, nie oferując jednocześnie możliwości gry po sieci - a w Phoenixie tego, niestety, nie uświadczymy), ale na określenie "bardzo dobra" już jak najbardziej. Fabuła, filmy i fizyka lotu należą na pewno do ścisłej czołówki i gdyby nie brak możliwości wydawania w czasie walki rozkazów połączony ze zbyt dużym poziomem trudności niektórych misji i niemożności jego regulacji - byłaby dziewiątką i to nawet bez multiplaya. A tak mamy bardzo mocną siódmkę, której zabrakło dosłownie centymetrów (w postaci problemów przy instalacji - dało się je przezwyciężyć, ale niestety w sposób niezbyt logiczny, bo poprzez powrót do wcześniejszych driverów karty graficznej), by zmieniła się w ósemkę. Słowem warto w nią zagrać choćby i dla samej fabuły, ponieważ i reszta dla wszystkich maniaków kosmosu i walki powinna być co najmniej satysfakcjonująca. □

Ocena:

7+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Team 17

Dystrybutor:

CD PROJEKT

(022) 8257151

Internet:

<http://www.phoenix.team17.com>

Wymagania:

Win 95/98, PII 266MHz, 64 MB

RAM, CD-ROM x8, DirectX 7

Akcelerator:

połączony, ale nie niezbędny

Plusy:

- Intrygująca
- z (prawie) newtonowską fizyką lotu
- i rozbudowaną fabułą
- wspomaganą interesującymi filmikami
- perfekcyjnym dziennikiem oraz klimatyczną muzyką
- z walką opartą na kluczach
- prostą klawiszologią
- i wyborem uzbrojenia

Minusy:

- niestety z brakiem poziomów trudności
- upierdliwością niektórych misji
- brakiem możliwości dowodzenia
- oraz brakiem multiplaya
- i małymi problemami przy instalacji

Demo na CD 1/2000

AMA Superbike

Parę ostatnich miesięcy obrodziło nadzwyczaj obficie, jak na tę porę roku i preferencje graczy, pudełkami, z których spoglądają dzielnicy, choć wasy w barach, faceci zasiadający na zbiornikach paliwa ich dwukołowych rumaków o pojemności komory spalania równej małej butelce Fenty czy innej lemoniady... Świadczyć to może o dwu rzeczach - albo nagle wszyscy odkryli magię dwu kółek, albo, widząc wspaniałe *Need for Speed: Road Challenge* i demo chociażby *Rally Championship*, uznali, że cztery kółka są już tak silnie reprezentowane, że nie ma czego wśród nich szukać - niczego lepszego i tak na razie się nie zrobi...

Comini

Jakby jednak nie było, ci - którzy lubią, jak horyzont na zakrętach robi się niemal pionowy i niestraszna wydaje się im prędkość powyżej dwóch paczek, kiedy to niewielkie nawet przemieszczenie środka ciężkości ciała sprawia, że zostaje się dosłownie zdmuchniętym z siodła - nie mają powo-



dów do narzekań. Po niezłym GP-500 i znakomitym Castrol Honda Superbike 2000 mają okazję przyrzeć się kolejnej "bajkowej" propozycji. Propozycji, która poprzez fakt, że idzie za nią ogromne zaplecze sieciowe, może okazać się naprawdę atrakcyjna również i dla tych nielicznych szczęściarzy, co każda z gier oceniają przez pryzmat sieciówki. Przestrzegam jednak zarazem - będzie trzeba przymknąć oczy na inne, nie ukrywam dokuczliwe braki...

AMA Superbike to pozycja wyjątkowa z paru co najmniej powodów - najistotniejszym, obok wspomnianego już, że w swej istocie ama jest grą przeznaczoną do rozgrywek sieciowych, jest tłumaczący pierwszą część nazwy fakt, że licencji udzieliła jej American Motorcyclist Association. To dzięki niej mamy możliwość ścigania się po prawdziwych torach (m.in. Mid-Ohio, Laguna Seca czy Road America), prawdziwymi licencjonowanymi maszynami (Ducati 996, Yamaha R7 czy Suzuki GSXR600, Kawasaki ZX6R, Honda CBR600FX), na rzeczywistych zasadach i prawach. Można sobie pojeździć offline - w takim przypadku dotrzyma nam towarzystwa na torze do 30 komputerowo kierowanych przeciwników, o konfigurowalnym poziomie umiejętności (AI).

Przyjrzyjmy się jednak niektórym wymienionym bliżej - powyższe zwroty bowiem w gruncie rzeczy oznaczają również coś więcej - więcej, lecz niestety in minus! Licencja... Ta oddaje wiernie stan z roku 1998, czyli stan nieco zdezaktualizowany, a na domiar złego - i to sprawi z pewnością hardcorowym motoentuzjastom ból - brakuje w niej bowiem w ogóle oryginalnych kierowców! Przejdźmy do kolejnego punktu licencji - torów. Tych jest łącznie 9, oddanych w zasadzie dość dokładnie, jednak sprawiających dziwne wrażenie niedokończonych. Być może jest to subiektywne odczucie, jednak gubienia tekstur bądź pokrycie podłoża niewłaściwymi nie da się usprawiedliwić w żaden sposób.



Zdecydowanie najbardziej frustrującą rzeczą w AMA Superbike jest fakt, że wcale nie wiadać tak podkreślanych: nacisku na realizm fizyki i atmosfery toru! Tu również odwołam się do przykładów - realistyczna fizyka... Cóż, nie wydaje mi się, by istnieli kierowcy i byli motocykle, będące w stanie wytrzymać mój test jazdy z prędkością ponad 200 km/h na przełaj przez wydmy i zeskakiwanie superbike'iem ze skarp... Przynajmniej chyba sami - trochę przesadzili... Podobnie jest z setupem sprzętu w menu - nie wygląda na to, by wpływały one na prowadzenie się motorków. Prowadzenie, które nawiasem mówiąc w moim ulubionym, rzeczywistym "view", znad baku jest po prostu niemożliwe, a przy tym nie daje wcale radości...

Pewnego rodzaju symbolem AMA Superbike jest cieniutkie interko. Pomijam już fakt, że jest naprawdę mizernie technicznie; ale widok stojącej bez klocków podporowych 500-tki i odpalenie jej - nie na pych, lecz sam przycisk - stało się dla mnie czymś, co mówi o grze najdobitniej: ona nie powinna stać, a stoi, nie powinna być odpalona - a została. Można też intro potraktować jak symbol całej gry: szybki i nie-realistyczny start kończy się bowiem niezbyt widowiskowym upadkiem...



Ocena:

3

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Motorsims
Dystrybutor:
Motorsims
Internet:
<http://www.amasb.com>
Wymagania:
PII266, 32MB RAM
Akselerator:
Niezbędny!

Plusy:

- 9 rzeczywistych torów
- AI razy 30

Minusy:

- "rzeczywista" fizyka
- pokomplikowane menu
- niewiarygodne wypadki
- udziwniony widok znad baku
- relatywnie wysokie wymagania sprzętowe

Interstate '82

Ciekaw jestem, czy ktoś z was pamięta recenzję Interstate '76 w CD-Action? Ja pamiętam ją doskonale. Był to jeden z pierwszych moich tekstów :), a i gra, jak na tamte czasy, była dość oryginalna. Nie był to jeszcze czas akceleratorów. Wtedy w redakcji stał jeden 'superkomputer' z mocnym, jak na owe czasy, procesorem i akceleratorem. Na tymże sprzęcie Interstate '76 chodził żwawo jak szarżujący żółw. Akceleratora jeszcze nie obsługiwał, a ilość polygonów, jakie gierka wyświetlała na ekranie, grubo przekraczała możliwości ówczesnego sprzętu.

ROAD KILLAH vel. YASIU STASIU

Tak było - naprawdę. Zdecydowanie były to czasy inne od teraźniejszych - szczególnie dla graczy i nas, czyli recenzentów. Redakcja nasza była wtedy dużo mniejsza. CDA wyglądał całkiem inaczej i było w nim bardzo dużo spontaniczności. Nadal staramy się jak możemy utrzymać 'klimat', ale niestety nie chcąc tego producenci gier. Nie rozumiem o co mi chodzi? Już tłumaczę. Gdy do moich rąk trafił Interstate '76, już po kilku chwilach grania mogłem stwierdzić, że to naprawdę dobra gierka. Pomysł ciekawy, realizacja, jak na owe czasy, całkiem niezła - gierka po prostu cieszyła, jak praktycznie każda inna gra. Upływ czasu sprawił, że sytuacja się zmieniła. Dziś nawet jeśli gierka jest dobra, wcale nie znaczy to, że granie w nią będzie cieszyle; w pewnym sensie zapanował przesyt.

Napisałem to wszystko, gdyż mi najnowszy Interstate - z numerkiem 82 - od razu się spodobał. Dość szybko jednak zwrócił na niego uwagę redakcyjny kolektyw, starych wyjadaczy od świeżutkich produkcji. Ogólnie wśród tych kilku osób przyglądających się grze opinia była w miarę zgodna - jest kiepska. Powiecie, że opinia reszty redaktorów powinna jakoś wpłynąć na moją opinię o I'82? Może i macie rację, Gem. Inni pisali recenzje chyba wszystkich części, które pojawiły się między rokiem 76 a 82; najnowsza część stała się obiektem jego kpiny, to przecież COŚ znaczy. Tak, zgadzam się, ale z całym szacunkiem dla tych, którzy zmieszali I'82 z błotem: "A mnie się podoba" (w jakimś filmie to usłyszałem).

Oportunist - pomyślicie o mnie zapewne. Racja będzie po waszej stronie, bo ja zawsze wszystko robię na opak. Nigdy jednak nie czynię tego (w miarę możliwości) bezpodstawnie. Swoją - jak już wiecie dobrą - opinię postaram się uzasadnić. Czy lepiej mi to pójść czy gorzej, ocenicie sami... A przy okazji przyznajcie, czy doczytawszy do tego momentu nie macie ochoty chociaż zerknąć na I'82? Nawet jeśli macie, poczekajcie chwilę i najlepiej znajdźcie jeden z ostatnich numerów CDA, w którym podaliśmy kryteria wystawiania ocen. W przeciwieństwie do wielu szkolnych nauczycieli, staramy się ich przestrzegać. Jak wygląda I'82 po przepuszczeniu przez owe sito decydujące teoretycznie o ocenie? Już odpowiadam.

Najniższa możliwa do wystawienia ocena to 1, aby na nią zasłużyć gierka musi być czymś koszmarnym. Jako że I'82 bynajmniej koszmarna nie jest, a do tego nie odrzuciła mnie zanim zacząłem grać, z tej oceny muszę zrezygnować (ale jeszcze kiedyś ją postawie). Oceny od 2 do 4 wystawiane są gierkom, które chociaż nie są (mniej lub bardziej) beznadziejne, to nadal pozostają po nich niesmak. Spora ilość czasu, spędzona nad I'82, nie spowodowała takiego uczucia. Przeciwnie, pomimo tego, że guma straciła dawno smak, wszystko było w porządku. Niesmacznego jedzenia nie lubię, a do I'82 chętnie wracam. W dalszej kolejności mamy oceny 5 i 6 należące się grom, które w sumie są przeciętne tudzież nieco nad przeciętność wyrastają. Nowy Interstate według mnie zdecydowanie ponad średnią wystaje, a ilość zalet wcale nie równa się ilości wad. Poza tym dla mnie 'to jest to', a nawet szósteczka nie należy się gierce, która 'jest tym'.

Ja widząc zostaje tylko czołówka, a ja biedny muszę coś z niej wybrać. Niestety przyznać muszę, że na najwyższą ocenę I'82 nie zasługuje. Zresztą żadna z gier, które ostatnio miałem okazję katować, na takową nie zasługuje (choć kto wie, co będę próbował postawić Boarder Zone, jeśli ktoś zajmie się jego dystrybucją w naszym kraju). Dziewiątkę nieraz już wystawiałem, dotyczyło to jednak gier, które poruszyły mnie z jakiegoś powodu głębiej. Znalazłem w nich wiele cech, które w grach według mnie są istotne. W Interstate cech takich kilka jest, ale nie aż tyle, żeby zasłużyć sobie na ocenę 9.

Niecierpliwi zapewne i tak już sprawdzili jaką ocenę wystawiłem. Cierpliwi mogą próbować zgadywać - w końcu mają 50% szans na prawidłową odpowiedź. Cierpliwym i zbyt leniwym, aby zgadywać pokażę w jaki sposób doszło do wystawienia takiej, a nie innej oceny.

Najpierw jednak zapoznam z grą tych, którzy nigdy jeszcze o niej nie słyszeli. Interstate od samego początku opowiada alternatywną historię USA. Już w części pierwszej - rozgrywającej się w roku 1976 - gracz poznał świat, w którym nastąpił z różnych powodów poważny kryzys paliwowy. Wysokie ceny i brak dostępu do środków napędowych spowodował, że Amerykanie zostali pozbawieni czegoś, co w dużej mierze było dla nich charakterystyczne: możliwości poruszania się za pomocą samochodu. Oczywiście, nie był to krach całkowity, ruch drogowy zmalał, ale trwał nadal, choć w nieco innej formie. Kryzys postanowili bowiem wykorzystać różnego rodzaju zli faceti, którzy w swoich uzbrojonych samochodach zaczęli grasować po drogach niczym zbrojnicy w dawnych czasach.



Niezbędnie przyszło czekać na reakcję rząd i różne inne instytucje stworzyły oddziały specjalnych drogowych strażników, którzy niczym średniowieczni rycerze przemierzali rozległe przestrzenie i likwidowali zagrożenia płynące z rozbójniczej działalności. Sześć lat temu po raz pierwszy zasiadłem za kółkiem samochodu, który tylko na pierwszy rzut oka wyglądał normalnie, rzut drugi ujawniał spore przeróbki poczynione, aby z auta zrobić maszynę wojenną. Pomyślałem więc radośnie po nieco kandydackich terenach południowej części USA i walczyłem w imię sprawiedliwości.

Od tego czasu minęło te sześć lat: zbieg okoliczności sprawił, że znowu muszę wpasować swe nieco zasiedziały ciało w fotel kierowcy, sprawdzić stan amunicji i ruszyć na drogę. Przyjaciel potrzebuje pomocy! Zapewne pamiętacie, że gry noszące tytuł Interstate zawsze posiadały jakiś scenariusz łączący poszczególne misje w sensowną całość, tak też jest tym razem, intro przy pierwszym uruchomieniu gry oraz pierwsza misja w całkiem przyjemny sposób informują nas, że zaginął nasz dobry znajomy - Groove Champion. Tak więc my - jako czarnoskóry (ach ten PC) Taurus ruszamy mu na ratunek. Tak się to wszystko zaczyna... Przyjaciela uwolnimy gdzieś w okolicach misji szóstej, a do końca gry nadal będzie sporo brakowało, jednak dalszych szczegółów, dotyczących scenariusza, nie zamierzam na razie wam zdradzać. Streszczając swoją opinię na jego temat, mogę napisać, że pomimo niezbyt górnolotnych treści (i momentami lekkiego naciągania, aby pasował do wydarzeń) jest on całkiem przyjemny i w miarę sensowny, bez niego w l'82 też dałoby się grać, ale to chyba właśnie scenariusz w dużej mierze tworzy klimat tej gry. Pozostaje jeszcze kwestia samej rozgrywki, walorów wizualnych i dźwiękowych. Cóż, tu muszę powiedzieć, że nie dziwię się opinii Gem.in'i'ego. Autorzy gry bardzo długo zasypywali nas obietnicami wielkich wspaniałości, jakie znajdziemy w grze. Jak to zazwyczaj bywa, nie zostały one do końca spełnione i dlatego ktoś naprawdę czekający na l'82 może być zawiedziony. Jednakże odrzucając te wszystkie informacje, otrzymujemy grę naprawdę fajną (jest to jakieś nakręcanie koniunktury, nieprawdaż).

Elementem zdecydowanej większości gier, który ma za zadanie przyciągnąć uwagę jest intro. To w Interstate pokazuje nam kulisy początków samej historii oraz przedstawia wszystkich głównych bohaterów. Nie powiem, jest całkiem ciekawe, a poziom jego realizacji, choć nie zwala z nóg, wcale nie jest niski. Podobne słowa resztą można powiedzieć o całej reszcie filmów zawartych w grze, jest ich naprawdę dużo i są to zarówno renderowane animacje (między misjami), jak i wstawki robione na engine (w czasie misji). Interko jednak się kończy, a gracz trafia do głównego menu, z którego już tylko krok dzieli go od prawdziwej rozgrywki. Opcje opcjami - kto do nich zagląda? Można do nich zerknąć, aby zdefiniować sobie klawisze, ustalić jeden z trzech poziomów trudności gry i klasyczne opcje dotyczące grafiki. Sama gra możliwa jest w kilku trybach dla jednego i wielu graczy. Najważniejsza oczywiście jest cała historia, liniowo ułożono ponad 30 scenariuszy. Jednakże po ich przejściu nadal możemy bawić się w l'82, wybierając pojedyncze misje czy to przygotowane z góry przez autorów, czy też wygenerowane przez program po podaniu przez nas kilku istotnych danych. Czysta klasyka, żadnych specjalnych wybrków, ale dzięki temu czułem się... swojsko, właściwie żadna informacja z instrukcji nie była mi potrzebna...

Ruszyłem do boju z przeświadczeniem, że znowu przyszło mi ratować świat. Można się przyzwyczaić... Pierwszych kilka chwil za kółkiem sprawiło jednak, że musiałem odłożyć plany na trochę późniejszy termin i szybkożutko zabrałem się za dwie misje treningowe. Nie żeby było mi to naprawdę potrzebne, jednak dzięki temu dowiedziałem się, że trening uczy naprawdę samych podstaw, ale warto go przejść, bo sposób prowadzenia auta różni się dość znacznie od tego, który znamy z poprzednich wcieleń Interstate. Jazda stała się mniej dynamiczna, zrezygnowano np. ze skrzyni biegów, bo podobno nikt jej nie używał. Dzięki temu wspaniałemu pomysłowi operacja zmiany kierunku jazdy ze wstecznego na wprost przeciwny to kilka sekund, podczas których auto jest bardzo wrażliwe na ataki, musi bowiem wyhamować i rozpedzić się od nowa, co przy całym podczepionym do niego wyposażeniu nie zawsze jest łatwe.

Jeśli już o spręcie mowa, to muszę przytoczyć kilka istotnych informacji. Grę w trybie kampanii rozpoczynasz, posiadając średniej klasy auto z niezbyt silnym opancerzeniem i uzbrojeniem. W miarę postępów w grze i przypływu gotówki, będziesz mógł za pośrednictwem swojego przyjaciela dość mocno zmodyfikować swoją maszynę, aby była jeszcze lepszą maszyną służącą zniszczeniu. Systemów uzbrojenia i obrony jest na tyle dużo, że nie ma sensu ich wymieniać. Dość powiedzieć, że różnicowanie pomaga. Szkoda jedynie, że cały ten sprzęt możemy kupować, ale nie możemy zrobić tego z samym samochodem. Jedyną drogą zdobycia nowych czterech kółek jest zdobycie ich w trakcie misji. Tu pora powiedzieć o kolejnej nowości, aby wsiąść do auta, należy z niego wysiąść, a w l'82 jest to możliwe. Generalnie nie poleca się opuszczania ciepłego wnętrza, uzbrojony w pistolet i bez opancerzenia nasz bohater staje się łatwym

celem. Jednakże niektóre misje wymagają pobrudzenia butów, a zdobycie nowego auta wręcz tego wymaga. Pozostaje jeszcze kwestia gotówki na te wszystkie zakupy. W części poprzedniej, z wszystkich wozów, jakie rozwaliliśmy, nasz znajomy mechanik wyciągał części nadające się do ponownego użytku i montował je w naszym aucie. Tymczasem w nowej części zrezygnowano z tego jakże zdrowego podejścia i zastąpiono je pieniędzmi, które dostajemy po zniszczeniu przeciwnika (jakbym to już widział... np. we Frontierze). Czy to dobre rozwiązanie, czy złe, nie będę oceniał; da się grać.

Nie będę również czeplił się zbytnio do grafiki, a już tym bardziej do dźwięku. Oprawie wizualnej można zarzucić lekkie opóźnienie w stosunku do panujących dzisiaj standardów. Nie jest jednak wadą, że graficzne fajerwerki nie tryskają na każdym kroku, powoli zapomina się, że to nie grafika tworzy grę i coraz częściej otrzymujemy wizualnie efektowną, ale brzydko mówiąc: kupę. Tutaj grafika wspomaga na przez akceleratora pokazuje, co trzeba; fakt, że obiekty nie mają może zbyt wielu szczegółów, modele samochodów też lepsze widziałem - ale nie robi to na mnie negatywnego wrażenia. Jedyne co mi się nie spodobało to efekt zadziałania jednej z broni, która na kilka minut zachlapuje różową substancją - czy by tak, że nic przez nie nie widać. Chamsko nałożone na ekran bitmapy przypominają



wydzielnie niezbyt dobrze czującego się mieszkańca jakiejś dalekiej planety i efekt mają chyba nieco inny niż w założeniu autorów. Takich buraczków wcale nie ma zbyt wiele i ogólnie grafika trzyma poziom wyżej niż średni i to solidnie. O udźwiękowieniu jednak nie mogę czegoś takiego powiedzieć. Nie mogę gdyż jest według mnie po prostu... fenomenalne. Przygrywająca w tle muzyka żywcem z początku lat osiemdziesiątych, głosy bohaterów, wycie katowanych silników, wszystko to składa się na prawdziwie przyjemną symfonię, idealnie pasującą do gry.

W wyżej opisanych okolicznościach przyrody przyjdzie nam zmierzyć się z setkami uzbrojonych po zęby (a raczej po bagażniki na rowery) przeciwników, którzy poziomem umysłowym dorównują genialnemu szesnastolatkowi z tych co to białą rasę uważają za jedyną słuszną i prawdziwą. Znaczący to, że są agresywni, potrafią walczyć w grupie, ale gdy zaczyna im dymić spod maski potrafią pierzchnąć i przecekać. Potrafią również stosować przeróżne środki, próbują wciągać w zasadzki, wysadzają słupy wysokiego napięcia, słowem czynią wszystko, aby nasze życie maksymalnie utrudnić.

Strzelają, biją, wysadzają, ale wkoło jest wesoło, nie takie rzeczy się robiło, by ratować świat. Interstate 82 znajdzie zapewne po równo zwolenników co i przeciwników. Ci drudzy powinni jednak spróbować trochę innego spojrzenia na grę, zapomnieć o części poprzedniej, o tym, co autorzy obiecywali i czego nie dotrzyмали. Może wtedy zobaczą, że ta gierka po prostu ma klimat, coś czego wielu współczesnym, pełnych supergrafiki, produkcjom brakuje. Szerokiej drogi, pełnego baku i zaśluzonej emerytury. God ee... Taurus - save the States.

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Activision

Dystrybutor:
LEM
tel. (022) 6428165

Internet:
<http://www.activision.com/games/82>

Wymagania:
xP233, 32MB, Windows 95/98,
CDx4

Akcelerator:
Tak

Plusy:

- ciekawa fabuła
- duży wybór samochodów i przeróżnych gadżetów do nich
- wspaniałe udźwiękowienie
- klimat

Minusy:

- wiele niespełnionych obietnic, może autorzy są politykami?
- załącznik w grafice

Demo na CD-ROM



Septerra Core: Leg

Zawsze uważałem, że ze względu na licznější klientelę więcej zarobi ten, co sprzedaje tanie buty myszom niż ten, co handluje drogim obuwiem z niedźwiedziami. Firma TopWare od pewnego czasu częściej nas bardzo dobrym (a przy tym względnie tanim) towarem. I oto mam honor przedstawić czytelnikom (i graczom) kolejną jej ofertę. Jest to dzieło programistów z mało dotąd znanej, ale ambitnie zaczynającej grupy Valkyrie Studios.

Simkin

Septerra Core jest bardzo przyzwoicie zrobioną grą przygodową, której akcja toczy się w dość osobiście skonstruowanym świecie. Dawno temu, tajemniczy Stwórca zmienił prawa przyrody tak, że poszczególne kontynenty rozpadły się i krążą obecnie wokół jądra planety na oddzielnych orbitach. Świat ów funkcjonuje jak precyzyjny zegarek, ale jego działanie stanowi odwieczną zagadkę dla mieszkańców. Mieszkający na zewnętrznej powłoce Wybrańcy odkryli szereg artefaktów, które nasunęły im myśl, że odpowiedź na wszystkie problemy tkwi gdzieś w Jądrze, wokół którego krążą koncentrycznie rozmieszczone powłoki świata, tworzące siedem rozmaitych ekosystemów. Na domiar wszystkiego bioinżynieria doprowadziła do rewolucyjnych zmian w systemie społecznym. Żyjąca na zewnętrznej powłoce społeczność Wybranych (Chosen) bawi się, hula i trwoni energię, zaśmiecając jednocześnie niższe poziomy resztkami swoich ekstrawagancji. Wybrańcy wierzą, że w Jądrze można znaleźć Dar Stwórcy, który da swoim posiadaczom ogromną moc. Trzeba tylko dotrzeć do Jądra.

Podczas gry będziesz animował Mayę, mieszkającą na drugiej powłoce dziewczynę. Życie na drugiej powłoce jest dość znośne - choć głównym zajęciem jej mieszkańców jest zbieranie i rozbiórka tego, co spadło z Góry, z zamieszkaną przez Wybranych Powłoki Pierwszej. Spokojny i w miarę uporządkowany byt mieszkańców drugiej powłoki zakłóca wieść o tym, że Wybrani postanowili podjąć krucjatę do Jądra Świata. Mieszkańcy niższych

powłok wyczuwają zagrożenie - i rozpoczynają walkę w obronie swoich terenów... W miarę rozwoju gry będziesz odkrywał prawdziwą naturę Septerry i stanięś twarzą w twarz ze spuścizną wieków...

Okaże się (sorry, ale jeśli tego nie powiem, to jak mam dalej recenzować grę?), że Jądro to ogromny biokomputer, przechowujący tajemnicę prastarej wiedzy. Stwórca wykuł dwa odpowiednie Klucze, którymi - przy pewnej konfiguracji powłok, raz na sto lat, w okresie zwanym Koniunkcją, można otworzyć Jądro, by poznać Dar Niebios. Klucze te były ukryte... aż do niedawna. Sęk w tym, że miały się ujawnić podczas wielkiego zagrożenia.

Gdybym miał orzec, jaka grę przypomina mi Septerra Core, powiedziałbym, że Fallout. Gra ma podobną atmosferę. Nie masz tu wprawdzie wyraźnych wzmianek o minionej katastrofie, ale przecież nie da się ukryć, że nie jest to najlepiej urządzony ze światów. Bohaterkę do działania zmuszają okoliczności - doskonale się przystosowała do życia w niebezpiecznym świecie i opiekuje się niewielką społecznością Śmieciarzy, żyjących z przerebu tego, co spadnie z góry. Jednym ze śmieciarzy jest geniusz techniczny Grubb, który potrafi naprawić (i usprawnić) niemal każdy mechanizm, a na użytek swej przyjaciółki, Mayi, skonstruował Junk-Boota Runnera, doskonały środek transportu i nieocenionego sojusznika w walce.

Gdybym miał orzec, jaka grę przypomina mi Septerra Core, rzekłbym, że Fallout. Gra ma podobną atmosferę. Nie masz tu wprawdzie wyraźnych wzmianek o minionej katastrofie, ale przecież nie da się ukryć, że nie jest to najlepiej urządzony ze światów.



Legacy of the Creator



Bohaterowie gry

MAYA: młoda, ładna, przebiegła - urwis dziewczyna o złotym sercu. Osierocona w dzieciństwie podczas inwazji Wybrańców. Od niej zaczynasz grę.

TORI: sierota, łobuziak, nieco narwany ulicznik. Wszędobylski szczawik, bardzo przywiązany do Mayi.

GRUBB: nieco niezgrabny, tykowaty młodzian, istny czarodziej pomysowości i zapoznany geniusz techniki. Usprawni i uruchomi dowolnie wybraną kupę złomu. Nie bardzo lubi pomysły Burmistrza (Mayor) i ostatnio wyniósł się z miasta do warsztatu na pustyni. Przywiązany do przyjaciół.

RUNNER: Junk-Bot, najlepsze dzieło Grubba. Robot pomocnik do wszystkiego - w walce zmienia się w straszliwą maszynę bojową.

DOSKIAS: syn wpływowego Lorda, jeden z Wybrańców. Doskonały taktik i strateg, niegdysiejszy kochanek wieśniaczki Seliny, którą wyniósł do rangi generalskiej. Zrezygnował z miłości do Seliny, ze względu na perspektywę kariery. Bezwzględny w dążeniu do celu.

Wuj (UNCLE): stary człowiek, ogromnie życzliwy Mayi. Prawdziwie zależy mu tylko na niej i przyszłości jego miasta.

AZZIZ: wiekowy pustelnik, źródło niemal encyklopedycznej wiedzy o świecie Septerra.

CORGAN: Bardzo niebezpieczny wojownik, rzadko jednak sięgający po miecz. Doskonały dyplomata, członek Świętej Gwardii.

SELINA: miota się pomiędzy miłością i nienawiścią do Doskiasa. Awans społeczny zawdzięcza swym nieprzeciętnym talentom wojskowym i magicznym.

ABRAYM: złodziej, łowca nagród i cyborg (ma mechaniczne ręce, bo kiedyś został wzięty do niewoli i obcięto mu ramiona). Nienawidzi swej ojczyzny, gdyż po powrocie zostawiono go samemu sobie.

BADU: członek niehumanoidalnej rasy Underlost. Doskonały wojownik, mało mówny, bo nie włada żadnym językiem poza ojczystym.

LOBD: uczłowieczony cyborg bojowy - ludzki mózg w mechanicznym ciele. Ma kodeks honorowy zbliżony do kodeksu samurajów. Jego pragnieniem jest możliwość porachunków z mordercami jego rodziny.



Corgan: "I misjudged you Selina. I may not like you, but I'll respect your sword as it walks by my side from this day forward."

Świat Septerry nie jest bowiem zbyt przyjazny i nieraz podczas gry przyjdzie ci się zmierzyć w walce z różnymi, wrogo nastawionymi stworami. Walka znów przypomina to, co opracowali twórcy "Fallout", choć nie sposób posądzić ich o plagiat - po prostu w ciągu kilku ostatnich lat nastąpił taki rozwój gier, że trudno wymyślić coś prawdziwie oryginalnego. Nie bardzo zresztą wiadomo, czy trzeba - bo niektóre systemy sterowania grą firm, które silą się na oryginalność, są tak zakręcone, że psują przyjemność graczom.

Podczas gry będziesz spotykał nowe postaci, z których utworzysz grupę - a od tego, kogo wybierzesz w skład grupy, może zależeć powodzenie w wykonaniu misji. Ponieważ Maya w pewnym momencie wejdzie w posiadanie statku, na pokładzie którego będzie zbierała ochotników, skład grupy do poszczególnych misji może ulegać zmianie.

Przedstawiam tu tak szczegółowo występujące w grze postaci (patrz tabelka!), by wam udowodnić, że nie będziecie mieli do czynienia ze światem, gdzie wszystkie problemy rozwiązuje się przy pomocy strzelby i miecza. Przeciwnie, niejednemu uratuje ci życie umiejętność negocjacji i oczywiście handlu - bardzo przydatna. Poza tym wszystkim gra ma bardzo przyzwoicie zrobioną grafikę, może w niektórych miejscach nieco sztywną, a główni bohaterowie poruszają się trochę drętwio, ale można to twórcom wybaczyć, zwłaszcza, że doskonale są animowane ich twarze w okienkach dialogowych. Ilustracja dźwiękowa też jest na zupełnie przyzwoitym poziomie.

Akcja nie rozwija się liniowo - znów analogia do "Fallout" - co ostatnio staje się wśród gier przygodowych normą, ale nie tak znów obowiązującą, więc też plus dla młodego zespołu. W sumie gracz otrzymuje bardzo przyzwoicie zrobioną przygodówkę za niezbyt wygórowaną cenę. Tym, co się zagrywali w Fallout z pewnością można ją polecić, bo znajdą w niej wiele elementów, które tak ich cieszyły w tamtej grze.

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Monolith

Dystrybutor:

TopWare tel. (033) 8130316

Internet:

http://www.septerracore.com

Wymagania:

Pentium 200, 32 MB RAM, CDx4, 5-150 MB HDD, Windows 95/98

Akcelerator:

Nie

Plusy:

- Wtórność pomysłu.
- Nie najlepiej opracowane ruchy bohaterów

Minusy:

- Nieliniowość akcji.
- Ciekawa fabuła
- Starannie opracowana oprawa muzyczna

Liga Polska Manager

Od jakiegoś czasu przeżywałem męki, grając w jakiegoś menedżera, a to dlatego, że miałem nieodpartą pokusę pogiercowania polską drużyną. Niestety, grając w dobre produkcje, jak np. USM czy Premier Manager, nie mamy najmniejszych szans, aby zagrać w nasze rodzime rozgrywki ligowe.

ELD

Kilka miesięcy temu nabyłem jednak bardzo dobrą wiadomość. Otóż wszem i wobec firma Marksoft zapowiedziała wydanie kolejnej części legendarnego już menedżera Liga Polska. Produkt ten obdarzono numerkiem 2000 i zaczęto ostrzyć fanom menedżerów apetyty, zapowiadając, że będzie to gra dorównująca CM 3. Przyznam się, że przyjąłem ten news z szerokim uśmiechem na ustach. Delikatnie rzecz ujmując poprzednie części Ligi Polskiej były żenujące i nijak się miały do takich tytułów jak CM, USM czy Premier League. Nędzna grafika, koszmarna muzyka i dźwięk, a do tego wszystkiego AI komputera stojący na poziomie równie wysokim jak forma Widzewa w jesiennej rundzie rozgrywek. A mimo to jakoś nie mogłem się oderwać od Ligi Polskiej. Ciekawe dlaczego? Wydaje mi się, że powód był prozaiczny. Chociaż nasza liga prezentuje poziom zbliżony do ligi regionalnej na Wybrzeżu Kości Słoniowej, to jest to NA-

SZA liga i tak naprawdę to każdy facet w tym kraju się nią pasjonuje. To nic, że ciągle narzekamy na korupcję (kupowanie spotkań, sędziów etc.) i beznadziejne umiejętności piłkarzy. To jest nasza liga i basta. Dlatego też na pewno wielu graczy oczekiwało nowej odsłony Liga Polska Manager 2000.

Nie tylko zresztą kupowaniem meczy odznacza się realizm Ligi Polskiej 2000. Na trybunach często dochodzi do chuligańskich ekscesów, a wynikiem takich rozrób są "wrzutki", czyli kary nakładane na klub przez PZPN.



Do wyboru mamy wszystkie zespoły występujące w tegorocznych rozgrywkach ekstraklasy, II oraz III ligi. W sumie daje to graczowi olbrzymie możliwości. Każdy będzie mógł pograć sobie swoim ulubionym zespołem, chyba że kibicuje np. Iskry Pasikowice. Kolejnym miłym zaskoczeniem jest aż pięć poziomów trudności do wyboru, ale szczerze mówiąc są one nieco kulawe. Nawet grając na poziomie ekstremalnym zwycięstwa przychodzą zbyt łatwo, a o kwestiach związanych z rynkiem transferowym czy innymi kwestiami finansowymi nie wspomnę. Wiem, że możliwość robienia "zakupów" zagranicznych miało uatrakcyjnić grę, ale bez przesady. Istnieje jeszcze coś takiego jak realizm, a mój zakup Raula do Śląska nie nazwałbym realistycznym. Co najwyżej śmiesznym. Ale jak ktoś chce, to może przecież obejść się bez kupowania gwiazd.

Stopień skomplikowania określiłbym jako przeciętny. W przeciwieństwie do innych menedżerów mamy dość dużą kontrolę nie tylko nad zadaniami z piłkarzami i treningiem, ale także nad klubem. Nawet wydaje mi się, że trochę przegięli autorzy w niektórych opcjach. Za dużo jest zupełnie niepotrzebnych opcji dotyczących spraw związanych z obrotem forsy, a za mało oddziaływujących bezpośrednio na postawę naszej drużyny. Po co na przykład bawić się w kupowanie akcji jakiś firm czy udzielanie komuś pożyczek? Wiem, przynosi to jakieś zyski, ale czy nie lepiej jest zarabiać na biletach i sprzedaży piłkarzy? Od tego rodzaju bzdur są gry ekonomiczne, a nie menedżery piłkarskie. Poprzez skoncentrowanie się na finansach nieco zaniedbano trening i taktykę. Ustawień taktycznych jest co prawda kilkanaście i na siłę każdy znajdzie jakieś odpowiednie dla siebie, ale niestety nie można wymyślić własnej formacji lub ustawić piłkarza tam, gdzie się tylko spodoba na murawie jak to było w CM 3, USM i Premier League 2000. No cóż, przyzwyczaiłem się już do własnych ustawień, a tu niestety musiałem grać ustawieniem proponowanym przez kompa.

ger 2000

podobnie ma się rzecz z treningiem piłkarzy. Każdego z kopaczy można trenować w ten sam sposób (siedem opcji), co już jest dla mnie z lekka bezsensowne. Po co bramkarzowi trening strzelecki? Albo obrońcy drybling? Atrybuty treningu ustawia się w dodatku procentowo, a to oznacza, że na siłę możemy bez problemu przekwalifikować obrońcę na napastnika. Sami przyznacie, iż jest to pewien burak. Za to, jak już wspominałem, możesz zabawić się w maniakałnego ekonomistę. Jeżeli lubisz zamiast koncentrować się na grze, bawić w księgowego, to lepiej nie mogłeś trafić. Nawet podpisując z nowym zawodnikiem kontrakt możesz się wykazać, oferując kopaczowi całą gamę udogodnień jak wynajęcie lub zakup mieszkania/apartamentu/domu (niepotrzebne skreślić), kupić mu samochód (a swojemu pupilkowi możesz nawet zafundować sportową brykę :)), zapewnić ubezpieczenie lekarskie (trzy wersje!) i wczasy itd. Jeżeli myślisz, że to już wszystko to jesteś w błędzie. To dopiero początek biurokracji, a tą możesz się wykazać np. w Biurze. Tam musisz ustalić jakim transportem udadzą się na mecz zawodnicy (samolot lub autokar), w jakiej klasy hotelu będą odpoczywać przed meczem, możesz również zaszać, wykupując trening na boisku przeciwnika oraz ustalić kwotę za wygranie i zremisowanie meczu. Nie zaniedbano możliwości rozbudowy stadionu oraz infrastruktury. Możesz zatem wybudować krzeselka, szatnię, łóżka dla VIPów, tablicę świetlną, oświetlenie stadionu, sklep z pamiątkami etc. Sporo tego i jako zwolennik pełnego zamotania jestem z tego bardzo zadowolony. Szkoda jedynie, że proporcje pomiędzy zarządzaniem klubem, a przygotowaniem zespołu na płaszczyźnie treningowo-taktycznej są tak bardzo nieproporcjonalne.



Oczywiście, jak w każdym dobrym menedżerze, nie zapomniano o sponsorach. Wszak to od ich pieniędzy oraz od wpływów z biletów zależy egzystencja klubu. Reklamy sponsorskie zamieszczasz na biletach, koszulkach, programach meczowych oraz na stadionie. Nie ma co się oszukiwać, że wpływy z reklamy to główne źródło dochodu, bo ile ludzi przychodzi na polskie stadiony to każdy dobrze wie. Aha, zapominałbym jeszcze o jednej opcji (znanej już z USM), a mianowicie kupnie meczu! Nie powinno to nikogo dziwić, kto zna się na naszym futbolu i to powinna być wręcz tak samo obowiązkowa opcja jak trening :). Właśnie się to co prawda z możliwością przyłapania na takiej transakcji przez PZPN (a to ciekawostka!) lub z ryzykiem, że przeciwnik weźmie szmal, a i tak nie pusi meczu (co przypomina mi historię zdobycia tytułu mistrzowskiego przez Widzew w 1981 roku kosztem Śląska). [Ale jak sobie przypominę, że Widzew walczył wówczas w pucharach, to nie żałuję, iż nie Śląsk był mistrzem - Smuggler].

Nie tylko zresztą kupowaniem meczu odznacza się realizm Ligi Polskiej 2000. Na trybunach często dochodzi do chuligańskich ekscesów, a wynikiem takich rozrób są "wrzutki", czyli kary nakładane na klub przez PZPN. Dlatego warto zainwestować w monitoring i ochroniarzy. Uspokoi to nieco krewkich fanatyków. Nie obeszło się również bez pomyłek sędziowskich, które czasami wypaczają wynik spotkania. Nie zdziwicie się zatem, że przegraliście mecz, bo "sędzia



popęlił błąd, nie zauważając ewidentnego faulu na polu karnym". Takie jest życie, a raczej realia polskiej piłki nożnej. Jak dla mnie to chyba największa zaleta Ligi Polskiej 2000. Owe dokładne przedstawienie swoich realiów. Kupowanie i sprzedawanie spotkań, skorumpowani i słabi sędziowie, piłkarze nadający się co najwyżej do gry w regionalnych ligach Niemiec czy Anglii etc. Jedyną skazą na tym "polskim realizmie" jest ilość sytuacji podbramkowych, wypracowanych przez kopaczy podczas meczu. Sorki wielkie, ale tymi sytuacjami, stwarzanymi w czasie jednego meczu w LP 2000, można by obdzielić kilka kolejek ligowych. I to nie tylko naszej ligi :).

Graficznie LP 2000 przygotowano nad wyraz starannie. Nie ma co się wstydzić, Liga Polska może swobodnie rywalizować z tytułami zachodnimi. Stonowane kolorki w konwencji niebiesko-zielono-brązowej nie razią oczu i pozwalają się skupić na rozwiązaniach taktycznych. Ikony są czytelne, a i interfejs jest bardzo prosty i przyjemny dla gracza. Nawet kilkuletni kibic poradzi sobie z nim. W porównaniu do poprzednich części Ligi Polskiej zrezygnowano tym razem z pokazywania animacji (które i tak były słabutkie) na rzecz napisów, czyli zdecydowano się na rozwiązanie znane z CM. Myślę, że to dobre posunięcie, gdyż oglądanie setki razy takich samych sytuacji podbramkowych doprowadza mnie do szału. Inna sprawa, że owe opisy sytuacji wykonano o wiele gorzej niż w CM 3. Po pierwsze jak już wspominałem, sytuacji tych jest za dużo. Po drugie powtarzają się one zbyt często (a to znaczy, że jest ich mało). Po trzecie nie są aż tak bardzo dramatyczne jak w CM 3, np. nie dochodzi do sytuacji, kiedy bramkarz broni kilka dobitek z rzędu. Po czwarte niektóre są totalnie bez sensu. Kiedy pierwszy raz czytałem taki opis sytuacji "wychodząc na czystą pozycję został brutalnie sfaultowany" to spodziewałem się czerwonej kartki. A tymczasem kolo nie dostał nawet żółtej! Podobnie jest, kiedy "do nieprzejymnej sytuacji doszło, gdy X popchnął zawodnika gości". Z tego, co wiem to za faul bez piłki też należy się czerwona. Na siłę można by się przyklepić do jeszcze kilku drobiazgów - ale po co? I tak gra się bardzo dobrze.

Trochę podczas pisania tej recenzji marudziłem na Lige Polską 2000, ale chyba trochę niesprawiedliwie. Wyłokłem na wierzch wszystkie minusy tej gry, a za mało napisałem o jej zaletach. Jak na to nie patrzeć, Liga Polska 2000 to bardzo dobry menedżer, który śmiało rywalizować może z zachodnimi produkcjami pierwszorzutowymi. Co prawda, do CM czy USM trochę Lidze Polskiej brakuje, ale moim skromnym zdaniem mieści się ona w pierwszej dziesiątce menedżerów. Jeżeli lubisz piłkę nożną, to Twoim obowiązkiem jest posiadanie tej gry. Jestem pewien, że się nią nie zawiedziesz, a zdobycie Pucharu Europy swoim ukochanym klubem to jest to o czym chyba marzy każdy facet...

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

MGroup

Dystrybutor:

Marksoft

Internet:

http://www.marksoft.com.pl

Wymagania:

P133, 32 RAM, Win 95/98, CDx2,

karta dźwiękowa

Akcelerator:

Nie

Plusy:

- polskie ligi i polskie realia
- całkiem sporo opcji
- niezła szala graficzna...
- ...i dobry interfejs
- dość dużo opcji ekonomicznych

Minusy:

- komentarze zbyt często się powtarzają
- gra też nieco za szybko się nudzi...
- niski poziom trudności
- Raul w Śląsku? Ach, le marzenia!!
- trening i taktyka pozostawiają sporo do życzenia

Spec Ops II: U.S.

Dawno, dawno temu, kiedy to jeszcze VooDoo było szczytem marzeń, a Sieć jawiła się znacznej części Redakcji jako coś niemożliwego do ogarnięcia (dopiero rok temu zainstalowano nam sztywne łącze!), bodajże MacAbra znalazł w jej bezmiarze demo Spec Ops. Nie skłamię, jeśli powiem, że na jego podziwianie zleciała się wtedy nawet załoga z DTP - czegoś podobnego jeszcze bowiem nie było. Wspaniała trójwymiarowa grafika, leśny teren działania i wojacy sił specjalnych w roli głównej - taa, to nie miało się prawa nie podobać.

McDrive

Wszystko to razem sprawia niestety, że gracz bardzo szybko traci wszelkie chęci do obcowania z Spec Ops 2. Ale czemu tu się właściwie dziwić, skoro sterowanie wymaga anielskiej wprost cierpliwości, żołnierze są kompletnymi idiotami, a ginie się od drugiego strzału?

Ale to już niestety historia. Obecnie bowiem triumfy święci taki na przykład Rogue Spear tudzież Codename Eagle, a oryginalny Spec Ops odszedł na zasłużoną emeryturę. A to oznacza, że czas już najwyższy na wydanie sequela. Tego faktu nie trzeba jednak zazwyczaj nikomu przypominać, o czym zresztą najlepiej świadczy pudełko, które to ostatnimi czasami w redakcji wylądowało - nosiło ono bowiem na sobie złote literki układające się w napis Spec Ops II. Zanoszono się więc na kolejną powtórkę z rozrywki.

Zaność się jednak mogło, ale mimo, iż ponownie jako pierwszy dostał go w swoje ręce MacAbra, to jakoś kółeczko zainteresowanych wokół niego powstać nie chciało. W dodatku - co już w ogóle w głowie się nie mieściło - gdy nadarzyła mu się okazja zamienienia pisania recenzji, na podstawie zawartości pudełka, na... testowanie CD-ka, to z chęcią zajął się właśnie tym ostatnim! Dałoby się to może i zrozumieć, gdyby Spec Ops II przyszedł do nas w postaci zabugowanej bety, ale przecież była to wersja pudełkowa!!! Coś tu było najwyraźniej nie tak...

A ponieważ gra ostatecznie trafiła do mnie, więc niechybnie pisane mi było samodzielne poznanie przyczyn dziwnego zachowania imię MacAbry. I, uprzedzając wszelkie pytania, powiem jedno - w zaistniałych okolicznościach było ono jak najbardziej słuszne. W końcu mało kto lubuje się w obsmarowywaniu swej bylej miłości - a niestety w przypadku najnowszego produktu Zombie byłoby to nieuniknione...

Nieprzyjemne wrażenia zaczynają się w dodatku już w trakcie instalacji gry - Spec Ops II ma bowiem bardzo niemiłą potrzebę przegrania plików instalacyjnych na twardego dysku (miał instalować się, jak na porządną grę przystało, bezpośrednio z CD), przez co w trakcie instalacji jego zapotrzebowanie na wolne megabajty jest, jak na grę jedno-kompaktową, zaiste imponujące... tyle że niestety ciężko uznać to za zaletę. Najgorsze jest jednak w tym wszystkim to, że na instalacji problemy z grą wcale się nie kończą. Nie uprzedzajmy jednak

faktów - na wszystko czas (i miejsce) się znajdzie. Tym bardziej, że na początku, poza instalacją, nic właściwie większych problemów z grą nie występuje.

Powiem właściwie nawet więcej - główne menu, mimo iż pozbawione fajerwerków sprawia wrażenie nawet całkiem pozytywne. W głównej mierze odpowiada za nie możliwość rozpoczęcia zabawy od dowolnego z dostępnych w grze poziomów - jest to może i rozwiązanie niezbyt realistyczne, ale daje graczowi swobodę, bardzo miło do gry nastrajającą. Poza tym nikt chyba realizmu od Spec Ops nie oczekuje, nieprawdaż? Równie przyjemne i "graczo-friendly" jest również ustawianie poziomu trudności - nie robimy tego raz, na początku gry, a dopiero przed wyborem konkretnej misji, dzięki czemu nie ma na przykład najmniejszych problemów z obniżeniem poziomu trudności przy którejś tam już z rzędu próbie przejścia misji.

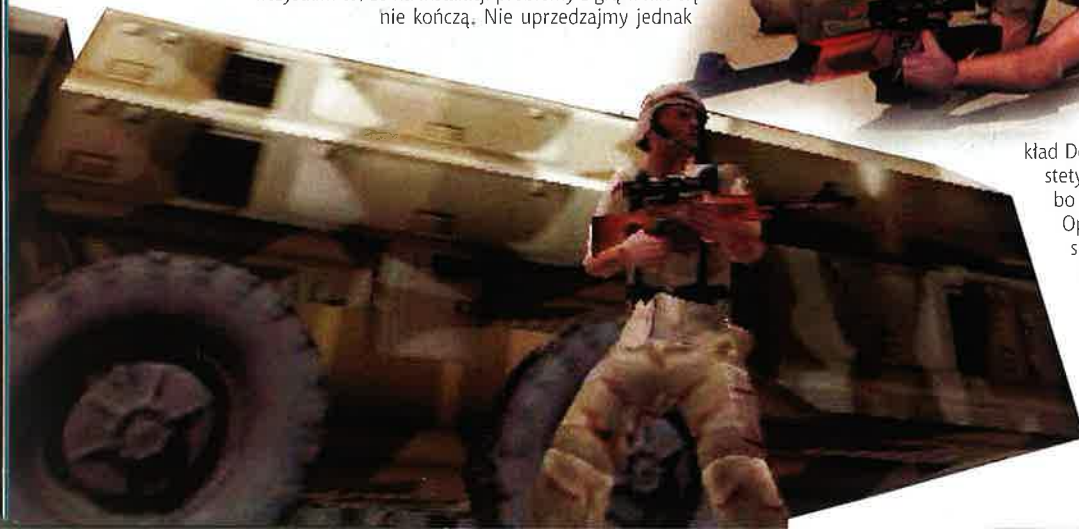
Tyle że są to jedynie miłe zło początki, gdyż znaczna część dobrych wrażeń ulatuje już chwilę dalej, na ekranie wyboru wyposażenia żołnierzy. Mimo bowiem, iż stoi tam pięciu wojaków z różnymi narzędziami pracy, to stoją oni tam bez najmniejszego celu, gdyż wybór tu poczyniony nie ma najmniejszego nawet wpływu na ekwipunek żołnierzy widziany na ekranie następnym, pozwalającym na znacznie bardziej szczegółowy dobór ekwipunku! Gdyby chociaż nie było tego pierwszego, nie wprowadzałby nikogo w błąd, a tak...

Drugi ekran działa już jednak prawidłowo, więc ostatecznie wpadkę z rozdzielnością fotografią (bo tak tych pięciu wojaków wygląda) można przeboleć i do boju rusza się z nastawieniem mimo wszystko pozytywnym. Tyle tylko, że dość szybko ulatuje z nas i ta resztką "pozytywizmu"...



Pierwsze wrażenia z pola walki jeszcze wprawdzie najgorsze nie są - bo w większości przypadków mamy do czynienia z dużymi, otwartymi terenami, co, mimo istnienia takiego na przykład Delta Force, zbyt częstą praktyką niestety nie jest. Niestety nie idzie to jednak w parze z dobrym wyglądem, bo ten jest właściwie identyczny jak w pierwszych Spec Opsach. Czyli z małą liczbą polygonów, przekładającą się wprost na "postrzępiony" wygląd i raczej małą naturalność - a obecnie wygląda to już dużo gorzej niż półtora roku temu.

Wygląd to jednak nie wszystko, więc i nie on jest głównym niskiej oceny winowajcą. Ten zresztą wychodzi z ukrycia bardzo szybko - wystarczy spróbować wykonać pierwsze stojące przed



Army Green Berets



nami zadanie. Właściwie to wystarczy jedynie wypróbować dwie rzeczy - sterowanie naszym wojakiem oraz wydawanie rozkazów jego pomocnikom. Obydwie są bowiem rozwiązane tak żałośnie, że aż dziw bierze, iż gra przeszła przez wewnętrzne testy!

Pastwienie się nad nimi zaczniemy od sterowania. Można jeszcze, w ramach chwalenia poważnego podejścia do realizmu, zrozumieć, że celownik laserowy staje się w trakcie biegu niedostępny. Ale jeśli nie oferuje się żadnego trybu poruszania się, w którym można z jego zalet skorzystać, to nawet przy największych chęciach wymówki znaleźć nie sposób! Zresztą znikający celownik to pół biedy, bo dzięki pociskom smugowym i bez niego można się we wroga wstrzelać - choć amunicji trochę jednak szkoda. Dużo większą wadą jest bowiem sam sposób chodzenia naszych bohaterów. Otóż nie dość, że od wciśnięcia klawisza do rozpoczęcia biegu mija sobie tak z pół sekundy (co oznacza, że w trakcie walki na manewrowanie nie ma nawet co liczyć), to jeszcze niemożliwe jest strafe'owanie z jednoczesnym ruchem do przodu! Tego się już akurat logicznie wytłumaczyć nie da, a że skutkiem takiego podejścia do tematu "ruch na polu walki" jest praktyczne unieruchomienie wojaków, więc na dynamizm w tej grze lepiej się nie nastawiać. A przynajmniej chyba, że jest to podejście, jak na grę akcji, nieco dziwne.

Dałoby się to może jeszcze zrozumieć w jakimś superrealistycznym symulatorze żołnierza (choć osobiście raczej w to wątpię), ale do tej akurat kategorii Spec Ops II w żadnym wypadku zaliczyć się nie da! Brak tu przecież planowania akcji, co, mimo ósmego prawa Murphy'ego (patrz ramka), jednak niezwykle istotne, czy choćby dokładniejszego briefingu! Jedynym czym raczy nas przed wyruszeniem na misję gra, to bowiem ekran z wypisanymi celami oraz krótkie pseudointro, pełniące rolę wprowadzenia. Te intra są zresztą interesujące i same w sobie, bo do ich stworzenia wykorzystano jedynie fotografie oraz efekt powiększenia - za pierwszym razem robi to może i wrażenia całkiem pozytywne, ale, za któryś tam już z kolei razem (bo wszystkie wprowadzenia zrobiono dokładnie tak samo -

nawet jeśli chodzi o podkład muzyczny - a część zdjęć jest jakości raczej średniej...) ma się tego serdecznie dosyć! Przy jakości materiału filmowego, oferowanego przez większość współczesnych gier, Spec Ops II wygląda bowiem niestety żałośnie...

Ale to i tak jeszcze nie wszystko - niejako na deser została bowiem sprawa inteligencji: tak wrogów, jak i sprzymierzeńców. Najlepiej określa ją chyba słówko "brak"... Jak jednak inaczej można by ją określić, jeśli w trakcie gry spotyka się kwiatki w rodzaju kompanów biegnących pod pionową ścianą (bo nie potrafią sobie, biedactwa, znaleźć drogi na około), czy wroga, który wbiega w jednego z naszych, a mimo to nie przyjmuje do wiadomości jego istnienia? Najśmieszniejsze w tym wszystkim jest jednak to, że autorzy chwają się, że znacznie inteligencję poprawili - coż, szkoda w takim razie, że tego nie widać...

Wszystko to razem sprawia niestety, że gracz bardzo szybko traci wszelkie chęci do obcowania z Spec Ops 2. Ale czemu tu się właściwie dziwić, skoro sterowanie wymaga anielskiej wprost cierpliwości, żołnierze są kompletnymi idiotami, a ginie się od drugiego strzału? Sytuację pogarsza dodatkowo bardzo słabe uprzestrzennienie - dźwięków otoczenia, przez co właściwie nie można zlokalizować wroga jedynie przy pomocy słuchu - a jemu wychodzi to oczywiście w większości przypadków wręcz znakomicie!

Dlatego też ostateczna ocena jest tak niska - czegoż jednak oczekiwać od gry, która jest właściwie niegrywalna? Gdyby była choć prostsza, to od biedy można by ją zakwalifikować jako miłą strzelankę, w której Inteligencja nie jest najpotrzebniejsza, choć, przy fatalnym sterowaniu, i to pomógłby w stopniu bardzo niewielkim...

PS Nieco lepszy pod względem grywalności jest tryb multiplayer (którego brakowało w oryginalnym Spec Opsie), ale przynajmniej chyba, że to jednak do wystawienia dobrej oceny, za mało.

Prawa Murphy'ego dotyczące walki

1. Nie jesteś Supermanem.
2. Jeśli coś jest głupie, ale działa - to nie jest głupie.
3. Staraj się nie rzucać w oczy, to przyciąga kule.
4. Kiedy masz wątpliwości, opróżnij magazynek.
5. Nigdy nie dziel okopu z kimś odważniejszym od Ciebie.
6. Pamiętaj: swoją broń zrobił najtańszy z producentów.
7. Jeśli atak rozwija się nadzwyczaj dobrze, to jest to pułapka.
8. Żadne plany nie przetrwają pierwszego kontaktu z wrogiem.
9. Spróbuj wyglądać niepozornie - wrogowi może się skończyć amunicja (i poszuka lepszego celu).
10. Łatwa droga jest zawsze zaminowana.
11. Kule wroga mają pierwszeństwo przejazdu.
12. Jeśli wróg jest w zasięgu, TO TY TEŻ.
13. Ślady są widoczne dla DBU stron.
14. Jedyną rzeczą groźniejszą od ognia przeciwnika, jest wsparcie ogniowe swoich.
15. Zawodowi żołnierze są przewidywalni, ale świat jest pełen amatorów.
16. Murphy był tylko "kotem".



INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Zombie

Dystrybutor:

Play It! tel. 018 4440560

Internet:

http://www.zombie.com

Wymagania:

W95/98, P200MHz, 32MB RAM,

CD-ROM x4, DirectX 6.0

Akcelerator:

Wymagany

Plusy:

- całkiem duże mapy
- możliwość przechodzenia misji w dowolnej kolejności
- dodatkowe misje treningowe

Minusy:

- ani to zręcznościówka, ani symulator...
- problematyczna instalacja
- zerowa inteligencja kumpli

Ocena:

3

Demo na CD 12/99

Flojd

Współpracy z Obcymi (a raczej pracował, dopóki jego kariera nie uległa raptownemu załamaniu na skutek pewnego przypadku, który rozpoczyna grę). Od tej chwili nasz bohater ma przerabiane.

Jak przystało na program, firmowany przez Simona Woodruffa, całość gry jest nieco - a nawet bardziej niż nieco - zwanowana. Oto samotny bohater, którego los stawa wobec konieczności ruszenia do walki o pryncypia. Znamy ty sytuację - Flojd żyje w systemie tak totalitarnym, że bardziej totalitarnego wymyślić już się chyba nie da. Życie Flojda jest uporządkowane i doskonale przez Firmę zorganizowane. Każdy jego krok obserwują czujni Funkcjonariusze i inni Obywatele, którzy w bezwzględnej lojalności wobec Firmy widzą jedyny sposób na uzyskanie statusu Równiejszego Wśród Równych. Nie da się też ukryć przed wszechobecnymi kamerami obserwacyjnymi - ale w końcu porządny obywatel niczego przed ukochaną władzą nie musi ukrywać. A jak zaczyna się kryć, przestaje być, znaczy, porządny. Nie ma donosicieli, są jedynie Obywatele, którzy nie omieszkają powiadomić władz o rozmaitych odstępstwach od Normy - ale w końcu Norma to Norma i czegoś trzeba przestrzegać, inaczej społeczności groziłby Chaos. Wszystko to jest bardzo zabawne, zwłaszcza że Flojd znakomicie potrafi w razie czego wykorzystywać System tak, by obrócić go przeciwko niemu samemu (czy przynajmniej niektórym z nas nie bywali w podobnej sytuacji?)... Ale niekiedy podczas gry clarki mnie przechodziły...

Gra ma starannie opracowaną oprawę graficzną - choć można by się przyśpieszyć do pewnej sztywności ruchów bohatera, który w dodatku przenosi się z miejsca na miejsce, po wcale nie tak oczywistych trasach. (Ci, co grali w "Simona" doskonale wiedzą o co chodzi). Ale to się da wytrzymać. Poważną natomiast wadą jest niezbyt przyjazny użytkownikowi interfejs. Dość powiedzieć, że miałem spore z nim problemy, a nie uważam się za tępaka

I oto znów mam uczucia "mieszane". Zawsze uważałem, że gry - osobiście przegrywane - należy wyposażać w opcję wyświetlania tekstu, jako że większość ludzi to wrażliwcy. Nie bez znaczenia jest i fakt, iż robienie gier, w których mamy wyłącznie opcję dźwiękową można uznać za dyskryminację sporej części graczy, którzy słyszą gorzej, niż pozostali. Dodanie do gry plików tekstowych, w najlepszym przypadku kilka megabajtów (Baldur's Gate miał około 2!), wcale nie obciąża za bardzo kompaktu!

Simkin

W świetle tego wszystkiego, mam dwojakiego rodzaju uczucia, przystępując do recenzji gry Flojd. Jej autorem jest firma "Adventure Software", która swego czasu wielce zdumiała graczy i miłośników przygód, częstując ich słynnym "Simonem Sorcererem". Teraz otrzymujemy kompletnie spolszczoną wersję przygód innego bohatera, tytułowego Flojda. Brak opcji wyświetlania tekstu równoważy bardzo dobra lokalizacja gry (co zresztą ostatnio staje się regułą). Nie ukrywam, iż lubię teksty i dlatego, że - jak większość ludzi - jestem wzrokowcem i łatwiej mi zapamiętać coś, co widziałem... ale przestańmy się czepiać i weźmy się do gry.

Bohaterem gry jest Flojd, jeden z przeciętnych (szanse na awans: 3%) pracowników Firmy. Firma to tajemnicza organizacja, obejmująca swym zasięgiem niemal cały Kosmos, założona przez tajemnicze Coś, co się nazywa Omnibrain. Zbieranie wszelkiej informacji o Omnibrainie jest zakazane. Firma opiekuje się wszystkimi Obywatelami, nawet tymi zamieszkującymi planety nie objęte jeszcze jej działaniami. Flojd pracuje w Dziale



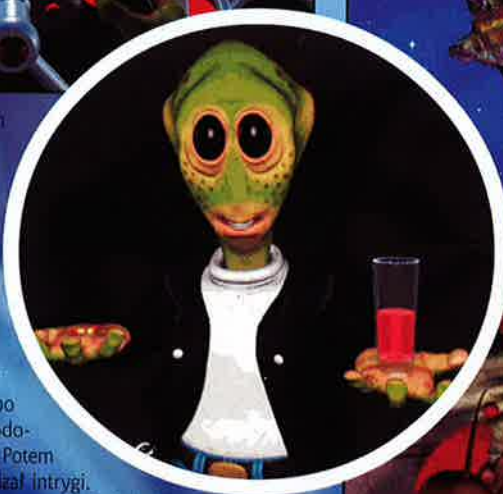


- na grach przygodowych zjadłem kilka kompletów zębów i widywałem już rzeczy tak zakręcone, że można było dostać zęba od samego patrzenia.

Treść gry dostarczy użytkownikowi sporych emocji - bohater poznawać będzie tajniki życia Firmy, zupełnie nieznanego przeciętnemu Obywatelowi. Mimo woli wpłynie się w diabelską intrygę konspiratorów - bo nie wszystkim się pracuje w Firmie podobnie jak niektórzy zaczynają kontestację. Potem się okazuje, że... no, nie będę zdradzał intrygi, dość powiedzieć, że trafiają się w niej sytuacje, jakich Arozek by nie wymyślił. Jak to powiedział sławny napoleoński minister policji Fouché? "Gdy się zbierają trzej spiskowcy, przynajmniej dwaj z nich są moi ludzie".

Jako się rzekło, na uznanie zasługuje staranna lokalizacja gry, co nie zawsze się udaje. Niełatwo bowiem oddać dowcip komentarzy Encyklopedii, jaka jest do dyspozycji gracza (i Flojda), a z której można się sporo dowiedzieć o świecie, w jakim przyszło żyć bohaterowi. Wszystko w nim jest zresztą koszmarnie logiczne - trochę jak w Związku Radzieckim. Skoro się na przykład przyjmie założenie, że panujący ustroj jest najlepszy, to najlepszą metodą przekonywania doń Obywateli jest Restrukturyzacja Osobowości (komuniści do tego nie doszli, choć niewiele im brakowało), bo krytyk ustroju doskonałego jest ani chybi wariatem, którego zamiast zamykać w ciupie, należy leczyć... wszelkimi metodami. [O redakcji: na to w ZSRR już jednak wpadli...]. Brr! Gra jest zabawna... ale niekiedy wzbudza jakiś dreszczyk przestrochu. Jak niewiele trzeba, by w imię najszlachetniejszych idei wziąć społeczeństwo za pyski... Ba, co ja gadam! Właśnie w imię szlachetnych idei należy wziąć ludzkość za twarz, bo maszy rzadko kiedy wiedzą, co dla nich dobre. Więc choć wołelibyśmy w spokoju podlewać kwiatki... trzeba się brać do roboty!

W sumie gra bardzo zajmująca, choć nie polecałbym jej nowicjuszom. Wskazane jest też znać życie "za komuny" - wtedy dopiero można docenić sporo smaczków tej gry. □



Jak przystało na program firmowany przez Simona Woodruffa, całość gry jest nieco - a nawet bardziej niż nieco - zwiariowana.



Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Adventure Soft

Dystrybutor:

CODA tel. (022) 826 33 11

Internet:

<http://www.adventuresoft.com>

Wymagania:

Win 95/98, P 233, 32 MB RAM,

SVGA 4 MB RAM, Sound Blaster 16

Akcelerator:

Nie

Plusy:

- ciekawa grafika
- sporo dowcipu sytuacyjnego
- ciekawy pomysł wyjściowy
- polska lokalizacja

Minusy:

- dość skomplikowany system sterowania

Hidden & Dangerous:

Któż z wielbicieli sił specjalnych nie pamięta doskonałej czeskiej gry Hidden & Dangerous? Jeśli mimo wszystko jej nie pamiętacie, to nadarza się właśnie znakomita okazja do przypomnienia sobie chwil spędzonych na tyłach frontów drugiej wojny światowej. Jak na grę, która doskonale się sprzedaje, przystało, także H&D doczekał się packa z dodatkowymi misjami. Nosi on dźwięczną nazwę Fight for Freedom; akcja toczy się bowiem w końcowym okresie wojny.

Łukasz Bonczol

Dodatek wymaga zainstalowanej poprzedniej części gry i automatycznie dokonuje jej aktualizacji do wersji 1.3. Patch jest bardzo pożyteczny, gdyż eliminuje kilka rażących błędów poprzedniej odsłony gry. W tej kwestii producenci stanęli na wysokości zadania. Znikł wkurzający problem z łamaniem sobie przez naszych podwładnych karku, przy upadku z byle wysokości. Podobnie ma się sprawa z topieniem. Nasi komandosi nie giną już od razu, gdy ich głowa znajdzie się pod lustrem wody. Tutaj jednak najwyraźniej przesadzono w drugą stronę. Komandosi bez trudu czołgają



się po dnie strumienia, a co najdziwniejsze, nie kończy się im powietrze! (No, gdyby to byli ludzie z Navy Seals, to mógłbym jeszcze zrozumieć... :)). Zdecydowano się także na dodanie opcji zapisywania stanu gry w czasie trwania misji. Był to jeden z poważniejszych mankamentów starego Hidden & Dangerous. Oczywiście, co sprytniejsi gracze radzili sobie, wpisując specjalny kod, ale dobrze, że autorzy zorientowali się co w trawie piszczy i nie trzeba już wystukiwać żadnych sekwencji liter. Nieste-

ty, nie mamy do dyspozycji slotów, w których można by zapisywać stan gry na różnych etapach zadania. W rezultacie może nam się zdarzyć nieswiadomie zapisać stan gry w momencie, gdy mierzy do nas niemiecki snajper. Prowadzi to do zaistnienia sytu-

ację, kiedy po każdorazowym wczytaniu stanu gry dostajemy kulę w łeb i musimy rozpoczynać misję od nowa...

Podczas gry w oczy rzuca się niewiele radykalnych ulepszeń. Poprawiono natomiast szereg drobnych szczegółów, co cieszy. I tak na przykład znikły bezpowrotnie kolorowe fotografie naszych bohaterów (kolorowe zdjęcia w 1944 r.? I to na taką skalę?). Niby nie, a klimat niepojemnie wzrasta... Także warstwa muzyczna obrodziła w garść nowych utworów, które na

Zmianie, w moim odczuciu na gorsze, uległ także sposób ukazania broni w widoku FPP. Otóż znajduje się ona teraz z prawej strony ekranu, jak w popularnych FPP naparząnkach (Kwak 2, Duke Nukem itp.). Zdaje sobie sprawę, iż wielu graczy denerwowało, że broń zasłania pole widzenia na wprost i do dołu, ale tak było znacznie bardziej realistycznie. Nic nie zastąpi przyjemności mierzenia do wroga przez muszkę i szczerbinkę. Skoro już przy pukawkach jesteśmy, warto nadmienić kilka słów o wzbogaconym arsenale. Już nie musimy zdobywać broni na wrogu. W niektórych misjach, w których konieczne jest podszywanie się pod faszystów, już na samym początku istnieje możliwość uzbrojenia naszych pupili w hitlerowski ekwipunek. Z nowości poleciłbym szczególnie automatyczny karabin kal. 7,62mm, używany przez niemieckich spadochroniarzy. Podczas współdziałania z Amerykanami w Ardenach, będziemy natomiast mogli chwycić w garść legendarnego Thompsona. Powiększył się także asortyment karabinów maszynowych. Odniosłem wrażenie, że częściej pojawiają się też pojazdy, zarówno po stronie własnej, jak i przeciwnika.

Fight for Freedom oferuje trzy nowe kampanie (ale pierwsza ma tylko dwie misje). Pominę tę rozgrywaną się w Arde-

nach i przejdę od razu do najbardziej smakowitego kąska, który ucieszy każdego patriotę. Otóż akcja toczy się teraz także w Polsce. (No! Teraz to sobie dopiero powalczymy o wolność!). Już w pierwszej misji musimy uwolnić agenta wywiadu i porwać prototyp nowego bombowca z bazy w Prusach Wschodnich. Sama rozgrywka stała się o wiele bardziej skomplikowana i w zasadzie nie odbiega już zbytnio od tego, do czego przyzwyczaili nas Commandos. Bez solidnego kombinowania na lewo i prawo czy wielokrotnego zapisywania i wczytywania stanu gry, nie posuniemy się ani na krok. Zadania są o wiele bardziej złożone i rozgrywają się na gigantycznych rozmiarów mapach. Już na samym początku zmuszeni jesteśmy urządzić zasadzkę na jadącego samochodem wysokiego oficera. Niby prosta rzecz, ale nie wolno nam uszkodzić samochodu! Następnie jeden z naszych ludzi, posługując się fałszywymi dokumentami i skradzionym mundurem, musi przeniknąć do wrogiej bazy, podczas gdy reszta zespołu podczołguje się doń rurą ściekową. Okazuje się jednak, że... a nie, tego nie zdradzę, to w końcu ma być dla gracza niespodzianką :).

Fight for Freedom



Inną (następną z rzędu) perełką jest misja na plaży, podczas której, leżąc na wpół zanurzeni w wodzie, nasi ludzie muszą odeprzeć atak wroga. Wrażenia jak z filmu "Szeregowiec Ryan". Innymi słowy rzeź...

Niestety ogromny, niejednokrotnie obszar działań, znacznie pogarsza funkcjonowanie programu. W co gorętszych momentach zaczyna się doczytywanie, a co za tym idzie skokowa animacja. Zanim zdaliśmy cokolwiek uczynić, nasi ludzie leżą już w kałuży krwi (zdarza się to nawet na Celero nie 400 i 128 Mb Ram). Dodatkowo, właściwa misja rozgrywa się prawie zawsze na niewielkim obszarze, a reszta mapy to lasy i wzgórza, które zwiedzamy jedynie w czasie dojazdu na miejsce akcji oraz ucieczki.

Pomimo frustrujących momentów, w których komputer nie wyrabia z kontrolowaniem dziesiątek szkopów, gra się bardzo przyjemnie. Kolejne misje stanowią nie lada wyzwanie. Gra zmusza do myślenia i planowania. O ile w części pierwszej przechodziło się "w biegu", prak-

tycznie cały czas samemu sterując komandosem, o tyle teraz bez planowania na makiecie ani rusz. Dobra organizacja i zgranie to połowa sukcesu. Nie ma już mowy o rozstrzelaniu kolejnych fal nacierających Niemiaszków. Przeważnie jest ich po prostu zbyt wielu, a natknąć się na ciężki sprzęt też nie jest trudno. Już nie opłaca się wywoływać alarmu, a następnie załatwiać snajperką kolejnych strażników, którzy wybiegli na patrol z zabudowań. Tamte czasy minęły bezpowrotnie i teraz taki numer już nie przejdzie.

Niestety nie wszystko jest tak lukrowane i piękne jakby się mogło wydawać po doczytaniu recenzji do tego miejsca. Istnieje pewien "drobny" szkopuł, który znacząco zaniża ocenę (bez niego wynosiłaby 8/10). Otóż najgorsze zostawiłem sobie na koniec. Rozchodzi się mianowicie o czas doczytywania. Jest on wręcz skandaliczny i przerasta wszystko, czego do tej pory doświadczyłem. Niektóre poziomy wczytują się tak długo, że aż odbiera to chęć do gry. Wygląda to tak, iż przez dobre kilka minut mamy rzeżącego twarzą, potem gra wczytuje się w końcu, nacieramy jakieś dwie minutki, robimy jeden niewłaściwy ruch (bo trzeba przyznać, że wzrósł stopień trudności w stosunku do poprzedniej odsłony), a następ-

nie wczytujemy od nowa... Zgroza! Nie wiem, jaki trzeba by mieć sprzęt i ile Ram, aby czas spędzony na oczekiwaniu, aż program wreszcie łaskawie ruszy z miejsca, został wymiennie skrócony. Na nic zdała się defragmentacja dysku i tym podobne zabiegi. Gdyby nie konieczność napisania tej recenzji, nie przeszedłbym pewnie pierwszej misji (po prostu nie miałem ochoty się katować. Jest kilka innych, równie dobrych gier, którym nie muszę poświęcać bitych godzin, by cokolwiek osiągnąć). Z drugiej jednak strony, już w drugiej misji, gra "rozkłęciła" się na tyle, abym na trwałe pozostał przy monitorze. W końcu wybrałem rozwiązanie pośrednie. Nadal grałem z jaką taką werwą, a w przerwach na ładowanie czytałem książkę (to się dopiero nazywa "doczytywanie", zarówno na ekranie, jak i w realnym świecie :)). Była to powieść A. Camussa (pt. "Dżuma" skądinąd lektura szkolna), w której znalazłem taką oto sentencję:

"Pytanie: co robić by nie tracić czasu? Odpowiedź: doświadczać go w całej jego rozciągłości. Środki: spędzać dni w przedpokojach u dentysty na niewygodnym krześle, przesiadywać na balkonie w niedzielne popołudnie, słuchać wykładu w języku, którego się nie rozumie, wybierać najdłuższe i najmniej wygodne marszrut kolejowe i jechać oczywiście na stojąco; stać w kolejce do okienka, gdzie sprzedają bilety do teatru, i nie wykupić swego biletu itd. itd."

Otóż, jeśli lubicie doświadczać czasu w całej jego rozciągłości, to do kategorii "środki" możecie sobie śmiało dopisać grę w "Hidden & Dangerous: Fight for Freedom. W przeciwnym wypadku, tzn. jeżeli ani nie lubicie się nudzić, ani nie jesteście fanatycznymi fanami H&D, ani nie macie w komputerze 256 Mb Ram, w końcu nie macie nawet ciekawej książki pod ręką, możecie sobie powyższą pozycję odpuścić (mam na myśli grę, a nie "Dżumę", bo na to nie pozwoli z pewnością Wasza polonistka :)). □



Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Illusion Software/Take 2/Talons Inc.

Dystrybutor:

Play It

018 4440560

Internet:

<http://www.illusionsoftware.com>

Wymagania:

P 233 MMX, 32 Mb Ram, 60 Mb wolnego miejsca na dysku

Akcelerator:

tak

Plusy:

- klimat
- poprawione bugi z H&D
- grywalność

Minusy:

- parę bugów jednak jeszcze zostało...
- czas doczytywania misji!!!!

Nowa Pre



Po co płacić drożej?

Co daje Prenumerata?

- Oszczędność pieniędzy
- Dostawa do domu przed pojawieniem się czasopisma w kioskach
- Specjalne uprawnienia dla Prenumeratorów:
 - Karta Klubu CD-Action
 - cenne nagrody dla wytrwałych
 - upominki dla wszystkich prenumeratorów (długopis Cd-Action)



Numery archiwalne (cena za jeden egzemplarz 12 zł, numer archiwalny 01/2000 cena 13 zł)



3/99



4/99



5/99



6/99



7/99

Prenumerata!

Jak zamawiamy prenumeratę:

- Przekaz wypełnij drukowanymi literami (redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu). W przypadku osób, które były już prenumeratorami CD-Action, należy również podać numer PIN.
- Zaznacz krzyżykiem na przekazie odpowiedni kwadrat (ile numerów obejmuje prenumerata) i pamiętaj, że wpłaty należy dokonać do 15-tego dnia miesiąca, z którego pochodzi blankiet. Czyli: sześć tygodni przed otrzymaniem pierwszego numeru. Np: Prenumeratę rozpoczynającą się od KWIEŹNIA opłacamy najpóźniej do 15-tego LUTEGO, decyduje data stempla pocztowego.

Jeśli termin zostanie przekroczony, prenumerata przesunie się o jeden miesiąc.

- Dokonaj wpłaty w placówce Poczty Polskiej. Koszty wysyłki pokrywa redakcja.

1. Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one nieodłączną całość z czasopiśmie.

2. Prenumerata zagraniczna kosztuje 100% drożej.

3. NIE PRZYJMUJEMY ZAMÓWIEŃ INNYCH NIŻ NA PRZEKAZACH.

Jak kupić Numery Archiwalne?

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.

UWAGA: Nie mamy już numerów: wszystkich z 96 r.; wszystkich z 97 r.; wszystkich z 98 r. oraz 1, 2, 9/99 r. !!!

- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu. Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.

- Cena archiwaliów 12 zł

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-Romów należy kierować do Działu Prenumeraty w poniedziałek od godz. 9-tej do 15-tej i w pozostałe dni tygodnia (oprócz sobót i niedziel) od godz. 9-tej do 11-tej.

Daniel Śniegoń, tel. 071 343 7071 w. 338, e-mail: dan@frodo.silvershark.com.pl



Nowe ceny CD-Action w Prenumeracie:

12 zł za 1 egzemplarz
przy wpłacie na 12 numerów +  = 144 zł *

13 zł za 1 egzemplarz
przy wpłacie na 6 numerów +  = 78 zł *

14 zł za 1 egzemplarz
przy wpłacie na 3 numery +  = 42 zł *

Przypominamy, że w sprzedaży detalicznej CD-Action kosztuje teraz 15 zł 99 gr.

*czyli prenumerata za 132 zł + 12 zł dodatki

*czyli prenumerata za 72 zł + 6 zł dodatki

*czyli prenumerata za 42 zł + 1,50 dodatki



8/99



10/99



11/99



12/99



01/2000

Half Life: Opposing

"Melduje się kapral Adrian Shephard. Komandos z jednostki specjalnej wysłanej do Black Mesa w celu odnalezienia i zabicia Gordona Freemana. Nasz helikopter został zestrzelony. Poza mną nikt nie przeżył. Panuje tutaj istne piekło! Wszędzie pełno Obcych, a po korytarzach leżą zwłoki personelu Black Mesa. Jestem kompletnie sam i nie wiem co robić? Czy mam kontynuować misję? Powtarzam: czy mam kontynuować misję? Odbiór!"

ELD (np: Children of Bodom "tokio warhearts")

Gry Half Life nie muszę nikomu przedstawiać. Wszyscy czytelnicy CDA doskonale wsak ją znają. Czego wynikiem było przyznanie jej tytułu gry roku 1998 przez naszych czytelników: a wręczenie nagrody odbyło się na wrześniowych targach ECTS w Londynie. Minął rok i doczekaliśmy się wreszcie kontynuacji Half Life. Opposing Force, bo taki nosi tytuł kontynuacja, nie jest co prawda sequelem, a tylko dodatkiem, ale za to jakim! Pierwszą większą zmianą, w porównaniu do pierwowzoru, jest postać w jaką się wcielamy. Jak doskonale pamiętacie poprzednio kierowaliśmy poczynaniami naukowca, który przybył do tajnego instytutu w celu uczestniczenia w jeszcze bardziej tajnym eksperymencie. Byliśmy więc kolesiem w białym ubranku, który mógł się wykazać swoimi zdolnościami zwalczania Obcych (bo eksperyment naturalnie nie za bardzo się udał). Po instytucie jednak przewijało się sporo żołnierzy i właśnie w Opposing Force stajemy się takim komandosem, którego zadaniem jest po prostu walczyć. Został on odpowiednio wyszkolony za pieniądze podatników (całe szczęście, że amerykańskich podatników) i ma wszelkie walory, aby zostać bohaterem. I to bynajmniej nie przypadkowym.

Innymi słowy masz szansę przeżyć jeszcze raz te same przygody, ale z całkiem odmienną perspektywą (może doczekamy się kolejnego dodatku do Half Life, w którym będziemy Obcym?). Zanim jednak rozpoczniesz grę i poprowadzisz kaprala Shepharda do walki z ufokami, możesz przejść trening w opcji Boot Camp. Opcja ta została przygotowana przede wszystkim dla laików FPP oraz dla tych, którzy po raz pierwszy spotkali się z Half Life, bo jak wiadomo gra ta to coś znacznie więcej niż zwykły shooter. W Boot Camp żółtodziób nauczy się odpowiednio szybko korzystać z klawiatury i myszki, strzelać, strefować, używać znalezionych przedmiotów etc.

Starzy wyjadacze mogą sobie więc spokojnie odpuścić tę opcję, chociaż zachęcam ich chociażby dlatego, iż można się nieźle pośmiać, słuchając wrzasków sierżanta prowadzącego Twój trening.

Opposing Force rozpoczyna się bardzo podobnie jak Half Life. Gracz zaczyna swoją przygodę bezbronnym, tuż po opatrzeniu ran przez sanitariusza. Nie zastanawiasz się długo nad swoim niezbyt radosnym położeniem. Musisz jak najszybciej zdobyć jakąkolwiek broń i odnaleźć radio, przez które będziesz mógł się połączyć ze sztabem. Ruszasz więc po pustych, zniszczonych korytarzach...

mijając po drodze trupy personelu oraz żołnierzy, którzy mieli mniej szczęścia i zostali zaskoczeni przez Obcych... Lepiej znajdź coś przydatnego do walki jak najszybciej, bo lada moment możesz zostać zaatakowany przez obcego. Tak mniej więcej wygląda sytuacja kaprala Shepharda w kilka minut po rozbiciu się helikoptera z jego drużyną. Później jest jeszcze ciekawiej. Kolejne etapy są bardzo zróżnicowane i trudne. Na szczęście, w niektórych pomagają nam napotkani żołnierze z ochro-ny Black Mesa.

Jak na komandosa przystało, czeka Cię więc nie tylko wyrznięcie napotkanych Obcych, ale również (a raczej przede wszystkim) wysadzenie w powietrze tej tajnej bazy i pozbycie się raz na zawsze Obcych. Trzeba przyznać, że ten specyficzny dla Half Life klimat został również utrzymany. Podobnie nieswojo czuje się gracz, chodząc po tych tajemniczych korytarzach bazy. Nigdy nie wiadomo, czy nagle z jakiej dziury nie wyskoczy Obcy i nie rzuci się na Ciebie. Do tego te niesamowite iskry lecące z porożbijanych urządzeń... Nie mogę także nie wspomnieć o interakcji z prak-



tycznie wszystkim postaciami biorącymi udział w grze. Tak jak w Half Life możemy pogadać o naszej sytuacji ze wszystkimi (jeszcze) żyjącymi członkami personelu bazy. Z reguły takie rozmowy pomagają nam w dalszej części wykonywanego zadania. Nie będę się zresztą o tym rozpisywał, wszak to samo było w Half Life i między innymi dlatego ta gra dostała od naszych czytelników nagrodę za rok 1998.

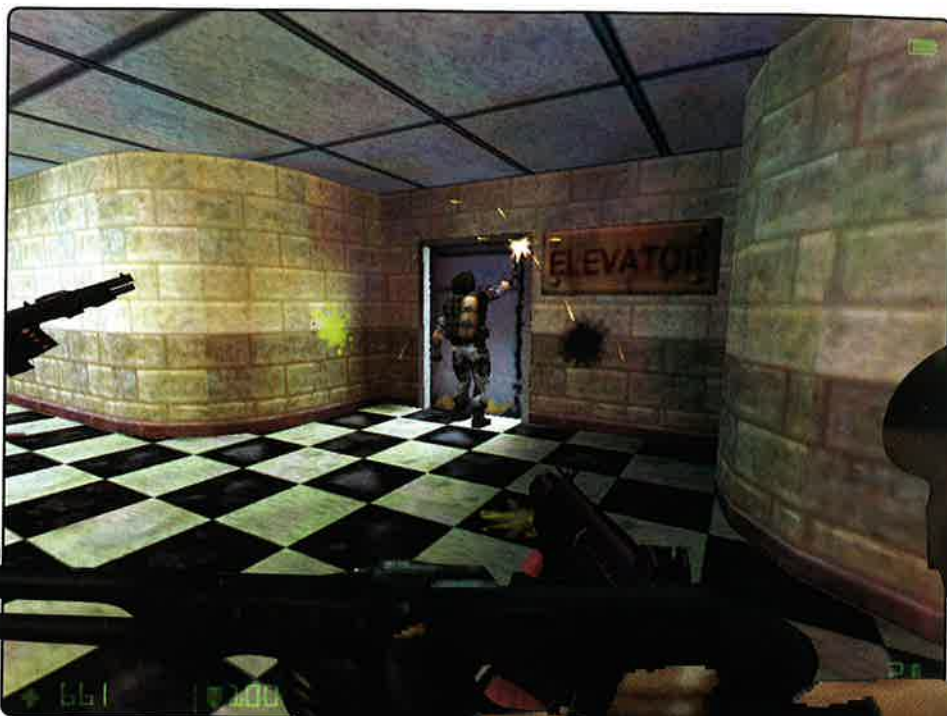
Jak to zwykle w dodatkach bywa nie zabrakło w Opposing Force nowych broni oraz potworów. Tych pierwszych znajdziecie dziewięć. Można je podzielić na trzy kategorie: standardowe, eksperymentalne oraz broń Obcych. Ja tam co prawda najbardziej lubię tradycyjne, szybkostrzelne karabiny maszynowe, ale i broń Obcych jest ciekawa, a na dodatek... żyje! Z początku miałem nawet niejakie obiekcje co do strzelania z czegoś, co się porusza i ewidentnie oddycha, ale potem, gdy przekonałem się o skuteczności tych "zielonych" zabawek, polubiłem je. Równie fajną, co i pożyteczną zabawką jest noktowizor. Co prawda nie jest to żadna nowość w shooterach, ale z tak dobrym noktowizorem jeszcze się nie spotkałem. Po przełączeniu na tryb noktowizyjny, czułem się tak, jakbym na oczach miał rzeczywiście gogle.

Czym jednak byłby dobry dodatek bez nowych wrogów? Odpowiedź brzmi: tylko dodatkowymi planszami do gry. A dzięki nowym wrogom gra się ciekawiej. Jest ich w Opposing Force bodajże sześciu czy siedmiu plus kilku bossów. Są oni oczywiście bardziej niebezpieczni niż alieny, znane z Half Life. Zresztą i inteligencja naszych starych znajomych Obcych poszła nieco w górę i walczą oni inaczej. Ostrzelani od razu rzucają się do ucieczki bądź chowają się za jakimiś przedmiotami, a nie, jak w innych shooterach, pchają się pod łufę.

Gros nagród, jakie otrzymali programiści Half Life, zostało przyznanych za engine. Trzeba obiektywnie przyznać, że jest on znakomity, chociaż ja tam wolę engine Unreal. No cóż, to kwestia gustu. W Opposing Force engine Half Life uległ pewnym modyfika-



g Force



cjom. Niewielkim, ale jednak zmianom. Co prawda wydawać by się mogło, że lokacje nie uległy jakimś rewolucyjnym zmianom, ale to zrozumiałe, wszak nadal chodzimy tak, jak w Half Life po Black Mesa. Mimo to moim zdaniem te lokacje są trochę bardziej szczegółowe i większe. Wyglądają one dzięki temu bardziej realistycznie i teraz już zupełnie gracz czuje się jakby buszował po tajnym kompleksie naukowo-wojskowym. Więcej jest także, jak mnie się wydaje, lokacji na otwartej przestrzeni. One również wyglądają super, chociaż nie ma jednak co porównywać np. niebo do tego, które znamy z Unreal. Chyba jeszcze jakiś czas musimy poczekać, zanim ktokolwiek dorówna pod tym względem programistom z Epic. Więcej pracy chłopaki Sierra włożyli w dopracowanie modeli alienów. Nie dość, że prezentują się one lepiej, to jeszcze i poruszają się tak bardziej... hmm... przekonująco? Chyba to odpowiedź nie tak, jak to sobie wyobrażamy na podstawie oglądanych filmów o potworach z kosmosu.

W sumie zatem, chociaż w Oposposing Force nie zastosowano nowego "silnika", zmiany (niewielkie!) są widoczne gołym okiem. Oprawa audio odgrywa w Oposposing Force dość istotną rolę. Muzyki nie jest

zbyt wiele i pełni ona drugoplanową rolę, ale za to dźwięk jest w tej grze bardzo ważny. I co najważniejsze, stoi on na naprawdę wysokim poziomie. Efekty, zastosowane przy użyciu technologii EAX, dosłownie chwilami przerażają. Ciarki mi chodziły po plecach, gdy szedłem jakimś zdewastowanym tunelem i słyszałem echo stukotu butów o podłogę i unoszące się gdzieś w dal... Genialny i zarazem przerażający jest również suchy zgrzyt pustego zamka w giwerze. Tym bardziej, jeżeli pięć kroków przed Tobą znajduje się ryczący Obcy. Panika - to jedyne co mi przelatywało przez głowę w takich momentach. A o ile bardziej radosny jest wówczas odgłos upadającej łuski na podłogę? Sprawdźcie sami. Nie wiedziałem, że tyle radości potrafi sprawić ów metaliczny brzęk ;).

Niesamowite są także wszelkie dialogi z napotkanymi postaciami. Może wydać Wam się to śmieszne, ale według mnie wprost idealnie dobrano lektorów do poszczególnych postaci. O sierżancie służbiście i jego sierżanckim wrzasku już wyżej wspominałem, ale i pozostali doskonale się sprawują. Taki strażnik czy naukowiec faktycznie mówią tak, jak przystało na nieco zdezorientowanego strażnika i mocno przerażonego naukowca.

Obiektywnie muszę się przyznać do tego, iż zanim zacząłem grę w Oposposing Force, byłem wręcz maniackalnym fanatykiem Unreal. Dlatego na wszystkie pozostałe shootery patrzyłem z pogardą. Na Half Life również. Jednak już po kilkunastu minutach gry w Oposposing Force zmieniłem zdanie o programistach Sierra. Ta gra niesamowicie wciąga swoim klimatem i realizmem. Chylę czoła przed twórcami! Co prawda, to tylko dodatek, a nie nowa gra, ale jest to dodatek o wiele bardziej rozbudowany niż chociażby Unreal Return To Na Pali. Nie tylko dodano nowe bronie, wrogów i poziomy oraz poprawiono grafikę i dźwięk. Przede wszystkim zwiększono grywalność. Akcja stała się ciekawsza, a poszczególne zadania bardziej urozmaicone. Nie ma się zatem co zastanawiać. Dodatek czy nie, w Oposposing Force musi zagrać każdy fan FPP i basta!

PS Niestety nie mogę nic napisać o trybie multiplayer, a to dlatego, że naszej "kochanej" tępie strzelił światłowód i przez ponad tydzień nie mieliśmy w redakcji sieci ;).

Ps2. Tych, których zastanawiają te dopiski przy mej xywce... ciągle się mnie pytaacie "czego słuchałeś pisząc tę recenzję". Ew. - co macie słuchać przy jej czytaniu ;).

Ocena:

8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Sierra

Dystrybutor:

Play II tel. 018 4440560

Internet:

<http://www.sierra-online.co.uk>

Wymagania:

P 133, 24 RAM, WIN 95/98, CDx2,

karta muzyczna

Akcelerator:

Wskaźnik

Plusy:

• jeszcze lepsza grafika

• dźwięk

• bronie

• noktowizor

• interakcja

• przeciwnicy

• klimat

• ciekawe i urozmaicone

zadania

• całkiem fajny trening

Minusy:

• mimo wszystko to tylko dodatek

Gabriel Knight 3

Napchana po brzegi kluchami z makiem oraz pierogami z kapustą, przez ostatnie kilka dni miałam okazję zagrać się do bólu najnowszą, wyczekiwaną latami częścią serii bodajże jednej z najlepszych przygódówek, jakie kiedykolwiek powstały: (fantasy) Gabriel Knight 3, Blood of the Sacred, Blood of the Damned. Wielogodzinny maraton przy monitorze robił swoje i często fikcja mieszała mi się z rzeczywistością i niekiedy nie byłam już pewna czy wydarzenia z gry miały miejsce naprawdę, czy też jedynie tak silnie oddziaływały na moją wyobraźnię.

Jaspin

Nie chcąc zepsuć (do końca :)) niespodzianki fanom serii, w telegramicznym skrócie przedstawię wstęp do smakowitej, przyprawionej odpowiednio szczypłą dreszczowca, thrillera oraz meksykańskiego tasiemca serialowego, zabawy rozgrywanej się w świecie Gabriel'a. Tytułowy bohater wraz ze swą uroczą asystentką Grace, po rozpracowaniu szajki Vodoo w poprzedniej części Gabriel Knighta: The Beast Within, zaproszony został do francuskiej posiadłości niejakiego księcia Jamesa. Zaciągnięty tam siłą przez niezawodną Grace, pragnąc odrobiny spokoju, chcąc nie chcąc napatoczył się na kolejne krwawe zadanie. Niewinnie zapowiadający się pobyt u księcia zamienił się w niemały problem z chwilą, gdy jedyny syn

księcia, następca tronu, jeszcze w powijakach zostanie porwany przez dwóch tajemniczych, gadających w jeszcze dziwniejszym języku gości. Tak przynajmniej twierdzi Gabriel po męczącym pościgu za wrednymi porywaczami, który zawiódł go z pozornie bezpiecznej siedziby księcia

prosto do jakiejś zabytkowej, lecz zapadłej, ledwo dychającej życiem miejsciny w zapomnianym zakątku Francji. Ulokował się w podrzędnym hoteliku, który jednocześnie ugościł uroczą, kilkusobową wycieczkę złożoną z poszukiwaczy lokalnego skarbu i rozpoczął rutynowe śledztwo.

W taki właśnie sposób gracz zostaje doprowadzony na start trzydniowego (tyle właśnie dni obejmuje scenariusz gry) maratonu, na który złoży się rozwiązywanie różnego rodzaju zagadek, przesłuchiwanie wycieczkowiczów oraz mieszkańców, sprawdzanie prawdziwości niektórych, śledze-

nie, węszenie, przekopywanie, czyli wszystko, co każdy Holmes oraz poszukiwacz tematów do swej powstającej książki wielbi ponad wszystko.

Śmiało mogę stwierdzić, iż nigdzie indziej nie widzieliście tak zakręconego i nic nie wyjaśniającego intro do gry. W ten sposób właśnie przedstawione graczowi intro jest jednym z pierwszych elementów gry, który zagotuje krew w żyłach amatora przygódówek, przyklei go do monitora i nakaże trząść się jak osika w ciemnym, pustym pokoju z wyłączonym światłem (nie grać po ciemku!). Po przeprowadzeniu Gabriela przez pierwsze lokacje, dużo nie trzeba się zastanawiać aby stwierdzić, iż Jane Jensen - scena-



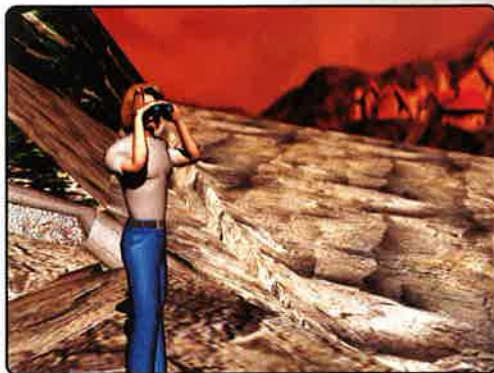
rystce serii Gabriel Knighta - po raz kolejny udało się trafić w dziesiątkę. Stworzyła fabułę, którą z pewnością nie pogardziłby Stephen King czy też Alfred Hitchcock.

Problemy, jakie pojawiają się przed bohaterami, przeznaczone dla żółtodziobów raczej nie

są. Zagadki są trudne jak poczwórny axell połączony z potrójnym rittbergem w jeździe figurowej na lodzie. Oczywiście, rozwiązanie zawsze znajduje się po dokładnym przekopaniu odpowiednich lokacji, użyciu młotka na kocie oraz splunięciu trzy razy przez ramię, czyli wykonaniu tych wszystkich czynności, do których tak bardzo fani przygódówek uwielbiają zmuszać swoich bohaterów. W niektórych miejscach można zarzucić jednak niemal zupełny brak logiki; gdzie trzeba zrobić coś "ni z gruszki, ni z pietruszki", by posunąć akcję naprzód (a co nijak nie wynika ani z akcji ani ze zdrowego rozsądku). Szczęście takie wpadki są niezbyt częste. Warto tu jednak wiedzieć, iż nie jest konieczne przebrnięcie przez wszystkie łamiągłówki. Sporo z nich ma tylko urozmaicać grę i zbijać nas z tropu :). Cały problem w tym, żeby rozpoznać do której kategorii należy dany problem...

Grywalność fabuły subtelnie podkreślona została oprawą graficzną gry, która może nie rzuca swej widowni na kolana... ale śmiem twierdzić, że majstersztykowi graficznemu pod tytułem Gabriel Knight 3 nie jest w stanie dorównać żadna do tej pory powstała gra tego typu. Zgadzam się oczywiście ze stwierdzeniem, iż w grach adventure oprawa graficzna nie gra pierwszych skrzypiec... Jednak zawsze to znacznie przyjemniej bawić się w rewelacyjnie "napisaną" przygodę w świetnym otoczeniu graficznym. Na

Po przeprowadzeniu Gabriela przez pierwsze lokacje, dużo nie trzeba się zastanawiać, aby stwierdzić, iż Jane Jensen - scenarzystce serii Gabriel Knighta - po raz kolejny udało się trafić w dziesiątkę. Stworzyła fabułę, którą z pewnością nie pogardziłby Stephen King czy też Alfred Hitchcock.



Ocena:

9

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Sierra On Line

Dystrybutor:

Play it

018 4440560

Internet:

http://www.sierra.com

Wymagania:

Win95/98, Pentium 233 MHz,

32MB RAM, 4xCD

Akcelerator:

nie wymagany

Plusy:

- wspólna kontynuacja serii
- sposób kierowania postacią
- muzyka oraz grafika
- klimat oraz fabuła

Minusy:

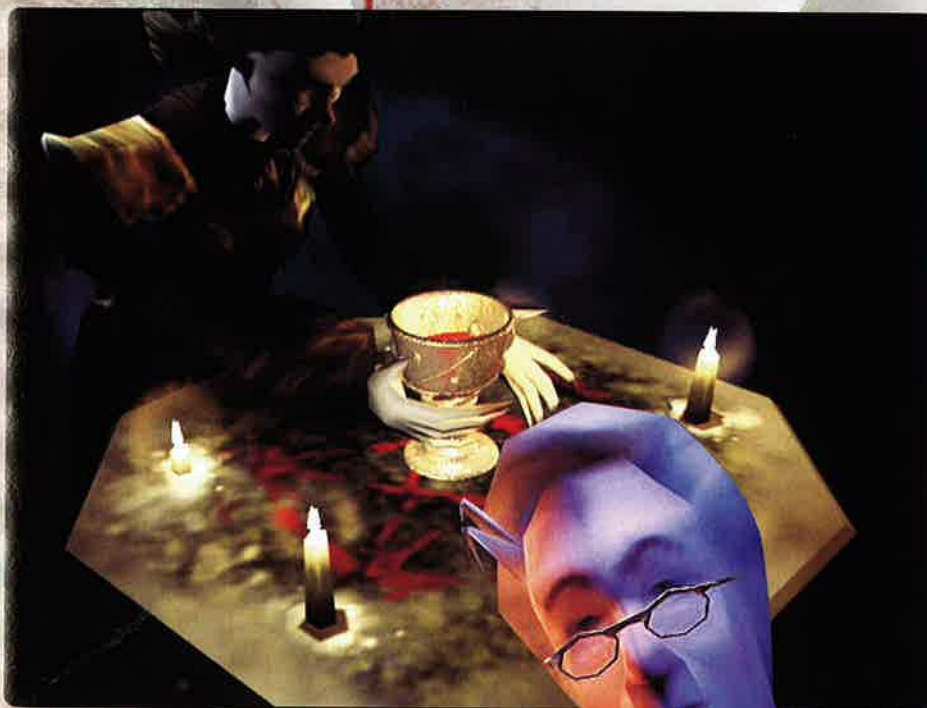
- niekiedy brak logiki scenariusza
- za mało muzyki oraz animek

pozostaje poza polem widzenia gracza. Takie rozwiązywanie zlikwidowało tak przez wielu zniechęcone ślimacze przemieszczanie się bohatera z jednego wskazanego miejsca na drugie i mozolne klikanie kursorem by wskazać mu drogę i miejsce docelowe. Na początku człowiek czuje się trochę dziwnie... ale szybko orientuje się, że to coś pięknego!



Po lewej:
Gabriel w akcji.
Przesłuchać należy
wszystkich, nawet
duchownego
opiekującego się małym
kościółkiem.

podkreślenie mo-
ich słów dodam, iż na-
wet tacy zatwardziali
przeciwnicy gier tego ga-
tunku, jak Gem.ini oraz Al-



lor zawiśli nad moją głową (podczas grania w Gabriela oczy-
wiście) zdziwieni poziomem grafiki jak z najlepszego, uko-
chanego shootera FPP oraz sposobem kierowania postacią.

Ta ostatnia cecha również należy do absolutnych nowo-
ści w grach przygodowych. Rzęsy mi opadły, gdy spraw-
dziłam na własnej skórze i myszce, w jaki sposób kieruje-
my swymi bohaterami. Myszka lub też klawiaturą gracze
kieruje kamerą, której ruchy ograniczone są jedynie ob-
szarem lokacji, w której akurat bohater się znalazł. Słowem
można nią obracać i przemieszczać w dowolnym kierun-
ku i w dowolne miejsce (w lokacji). Bohatera swego
najczęściej podziwiać można z perspektywy trzeciej
osoby; jednak ze względu na częste "jeżdżenie" ka-
merą po kątach w celu rozeznania, bohater często

Warto pochwalić cut-scenki. Jakość,
treść oraz wykonanie animacji często
może co mniej odpornych na uroki
komputerowej grafiki powalić na zie-
mię. Szkoda tylko, że nie jest ich za
wiele. Podobnie sytuacja wygląda w
przypadku muzyki, której również mo-
głoby być znacznie więcej. Tj. stale po-
wtarzające się tematy muzyczne szyb-
ko zaczynają irytować, zamiast budo-
wać klimat zagrożenia. Podkreślam:
sama muzyka jest doskonała - jedyną
jej wadą jest mała ilość tejsze.

Trzy płytki CD kryją w sobie najwyż-
szych lotów przygodówkę. Po raz ko-
lejny twórcom udało się kontynuować
wspaniałe zapoczątkowaną tradycję
pierwszej części i nie zatracić po dro-
dze jej unikalnego dreszczu, pokaż-
nej dawki emocji oraz horrorowych,
najwyższej jakości, momentów. Fani
serii będą zachwyceni, natomiast nie-
uświadomieni gracze czym prędzej po-
winni zdobyć trzecią część Gabrie-
la Knighta, aby w ten spo-
sób zapełnić sobie naj-
bliższe dni (po zapad-
nięciu zmroku grać na
własne ryzyko...) naj-
znamienitszym hor-
rorem w znakomi-
tym wykonaniu.



Kroniki Czarnego Księżyca

Od dawien dawna moja rodzina mieszka na tym pustkowiu. Nie narzekamy, wszystko, co nam do życia potrzebne, otrzymujemy od matki Ziemi. Żyjemy sobie spokojnie, nikomu nie wadząc... Rzec raczej winieniem rzec 'żyliśmy', gdyż złe czasy nastały, czarne chmury pojawiły się nad naszymi głowami. Zło wyszło z ukrycia i po świecie, ponoć, panoszyć się zaczęło. Król władzę swą prawie utracił i walczyć o nią musi. Jest tak, jak mawiali starożytni, koniec nadchodzi i tylko jeździec tajemniczy może go zatrzymać. Był jeden tu taki, zapytał o wiele rzeczy i samotnie ruszył przed siebie, ruszył świat naprawiać (jak sam powiedział...). A my tutaj, na naszym odludziu poczekamy - kiedyś dowiemy się, jak się ta cała historia skończyła.

YASIU

My jednak, pokolenie żadne informacji, nie będziemy czekać aż za kilkanaście lat jakiś zagubiony podróżny zawita w nasze skromne progi. Nasz kraj jest o tyle dziwny, że z jednej strony cofamy się w mroczne, przeszłe czasy (np. próbując zamknąć niezależną i apolityczną Radiostację), a z drugiej strony dobijamy się do czołówki - przynajmniej jeśli chodzi o gry komputerowe. Black Moon Chronicles to tytuł, o którym co nieco mogliście już słyszeć. Teraz usłyszycie jeszcze więcej o tej samej grze, ale już z bardziej swojsko brzmiącym tytułem "Kroniki Czarnego Księżyca".

Rzecz jasna, polski dystrybutor tej gry - firma CD Projekt - nie poprzestala jedynie na przetłumaczeniu tytułu. W wypadku tej produkcji mamy, po raz kolejny, do czynienia z całkowitą lokalizacją, czyli przetłumaczeniem na język polski wszystkich tekstów zarówno pisanych, jak i mówionych. Na szczęście powoli takie podejście do dystrybucji gier przestaje dziwić i miejmy nadzieję, że jak najszybciej stanie się normą. Dopiero dzięki takim lokalizacjom wiele gier staje się zrozumiałych dla przeciętnego polskiego odbiorcy, który zasadniczo "niśt inglisz szprechen, you know!". Zostawmy jednak te poważne tematy i przyglądnijmy się, co tym razem zaseroowali nam, znani z solidności, programiści francuskiej firmy Cryo. Całość znajduje się na dwóch płytach. Pierwszej z nich używa się właściwie tylko podczas instalacji, natomiast druga tkwi w napędzie

przez całą resztę rozgrywki. Już w chwili po uruchomieniu gierki wiadomo, na co było twórom potrzebne tyle miejsca. Po krótkiej (animowanej w stylu Starych Warszów!) historyjce - wyjaśniającej kto, kiedy, dlaczego i z kim zaczął się bić - zaczyna się INTRO. Piśzę wielkimi literami, bo taki też jest ten kawał dobrej roboty, w którym idealnie dobrano wszelkie proporcje w taki sposób, żeby podnieść napięcie do maksymalnego poziomu. Nie powiem Wam dokładnie, co przedstawia intro (bo jeśli mam rzec prawdę oszołomiło mnie na tyle, że mało pamiętam) ale jestem pewien, że po jego

pierwszym obejrzeniu będziecie pod wrażeniem - bardzo dużym wrażeniem.

Ale nieraz już przecie zdarzało się, że po fenomenalnym wstępie następowała kompletna kłapa (ot chociażby ostatnia przegrana walka Gołoty). Na szczęście tym razem w żaden sposób nie można tak powiedzieć. Chwilka spędzona w dość efektownym menu służy jedynie ustawieniu najważniejszych opcji, po czym ruszamy do boju na chwałę... siebie samego.



W tej chwili od walki dzielą nas już tylko sekundy potrzebne na podjęcie decyzji o trybie rozgrywki, KCK to jedna z niewielu gier, w której polecam rozpoczęcie od trybu kampanii. Jako że ona jest głównym elementem gry, pojedyncze misje potraktuję nieco po macoszemu, zaznaczając jedynie, że są w grze zamieszczone oraz że dzielą się na dwie grupy. Pierwsza z nich to pojedyncze potyczki, generowane losowo przez komputer z mniejszym lub większym współudziałem gracza. Możemy więc ustalić sobie na jakiej mapie ma być toczona gra, możemy zdecydować czyimi oddziałami będziemy kierować oraz jakie to będą oddziały. Po podjęciu tych kilku decyzji, klikamy jeden przycisk i przechodzimy od razu do wielkiej zadymy. Jej wynik nie ma oczywiście żadnego wpływu na dalszą rozgrywkę, dlatego możemy potraktować ten tryb jako ukojenie dla skołatanych kampanią nerwów. Jeśli gracz ma ochotę na coś więcej, ale jeszcze nie na kampanię, może wybrać drugi z trybów, pozwalających na stoczenie pojedynczej potyczki. Tryb ów różni się od poprzedniego tym, że misje są już z góry przygotowane. Trzeba przy tym powiedzieć, że nie są to typowe, produkowane masowo scenariusze. Te w Kronikach Czarnego Księżyca są najwyjątkiej (albo najniezwykłej) w świecie ciekawe i granie w nie sprawiło mi większą satysfakcję niż korzystanie z umiejętności losowych komputera.

Głównym celem gry jest jednakże dowiedzenie się, kto w końcu zdobędzie tron tego świata, czy zasiądzie na nim przywódca którejś z czterech głównych frakcji, czy też będzie to całkiem ktoś inny. Jak już wspominałem, intro wraz z krótką opowieścią bardzo dobrze wprowadza gracza w realia tego fantastycznego świata, dzięki czemu, rozpoczynając grę, może on bez problemu zorientować się kto jest kto.

Kampania podzielona jest na kilka części. Pierwszą z nich trzeba przejść obowiązkowo, gdyż jest ona swego rodzaju tutorialiem. Ciekawe jest to, że została skonstruowana w taki sposób, że gracz nie odczuwa, iż jest uczony, poznaje coraz to nowe tajniki gry. Początkowo pod naszą kontrolą mamy jednego tylko bohatera, który jest zresztą główną postacią w grze. Pierwsza kampania uczy gracza, jak samodzielnie walczyć z wrogiem, kierować oddziałami, jaką taktykę stosować przy oblężeniu (z jednej i z drugiej strony) i tak dalej. Istotne jest, że gracz nie będzie prowadzony za rękę, sam musi chcieć się czegoś nauczyć, a jeśli tego nie robi, może mieć naprawdę wielkie problemy, gdy zacznie się właściwa gra.

Po zakończeniu wstępnej kampanii, jesteśmy już dość dobrze zorientowani w świecie gry i, co bardzo ważne, dysponujemy już zapleczem zarówno majątkowym, jak i militarnym (czyli małą armią). Dlatego przychodzi teraz pora na wybór po której z czterech stron konfliktu staniemy, kto okaże się godnym naszej pomocy, z jakiej strony będziemy śledzić rozwój wydarzeń? Niezależnie od podjętej decyzji, dalsza gra to coś naprawdę niesamowitego. W tym momencie nastąpiła chwila przerwy w pisaniu, chwila zmieniająca się w wiele chwil i w jeszcze więcej. I Wam też radzę zacerpnąć głęboko powietrza. Będę bowiem próbował ogarnąć wszystko to, co chcę wam przekazać na temat tej gry, wszystko to, co w niej warto uwagi. Nie wiem czy mi się to uda, ale spróbuję.

Kroniki Czarnego Miecza spowodowały to, czego od dawna nie udało się uczynić żadnemu RTS'owi. Grałem w tę gierkę z wielkim zapałem, ciągle trafiając na jakieś nowe rzeczy, nowe możliwości... Jak już wspominałem, gierkę zaczyna się samotnie. Bohater, którego wtedy prowadzimy, jest jedyną postacią w grze, nie dysponującą własną wolą i wszelkimi jego poczynaniami musimy kierować ręcznie. Zarówno w jego przypadku, jak i w innych, kierowanie czy to postacią, czy oddziałem jest bajecznie proste. Klikamy na jednostkę, której chcemy wydać rozkaz, po czym możemy skierować ją w wybrane miejsce, nakazać jej atak na inną jednostkę lub też rzucić czar. Niektórym może brakować bardziej skomplikowanych rozkazów, ale zapewniam, że w gorączce walki owych braków się po prostu nie zauważa. Byłoby może inaczej, gdyby nie fakt, że wszystkie jednostki dysponują własną inteligencją, więc pozbawione rozkazów nie będą czekały grzecznie, jak cielaki na rzeź. Przeciwnie, będą robiły co mogły, żeby pomóc swoim w zwycięstwie. Czasem jednak okaże się, że lepiej by było, by jakaś jednostka stała spokojnie i nie mieszała się do walki... Wtedy można jednostce zmienić tryb walki na tryb marszowy, w którym nie reaguje na zaczepki, sama nie atakuje, a jedynie koncentruje się na marszu lub ewentualnie stoi grzecznie w miejscu.

Nie zawsze jednak stać nas na trzymanie jednostek w pogotowiu. Specyfiką tej gry jest właśnie wielkość potyczek, którymi przyjdzie nam pokierować. Ilość uczestniczących w nich postaci może wahać się od dwóch do - UWAGA - CZTERECH TYSIĘCY. Zapewniam Was, że widok takiej masy maszerującego, biegnącego, pełzającego i latającego wojska robi niezwykłe wrażenie. I nie martwcie się o to, że taką masą ciężko jest kierować, bo

dzięki jednemu prostemu zabiegowi wcale tak nie jest. W każdej chwili możemy akcję zatrzymać na dowolnie długi okres czasu i wtedy wydawać rozkazy jednostkom. Wprowadza to do gry jakiś powiew świeżości i daje komfort psychiczny - nareszcie nie trzeba być wszędzie naraz i klikać myszką jak szalony. W Kroni-



kach gracz może spokojnie zastanowić się nad rozwojem sytuacji, wybrać odpowiednie zakłęcie, przenieść jednostki z jednego miejsca w drugie itp. Pomimo tego gra wcale nie jest prosta. Komputerowy przeciwnik dysponuje całkiem niezłym AI, ale tylko na otwartej przestrzeni. Jeśli przyjdzie mu walczyć na terenie pełnym przeszkód terenowych, zaczyna się gubić, co jest czasem denerwujące, ale ułatwia nieco rozgrywkę.

Jestem prawie pewien, że radość z gry w nią znajdą nie tylko miłośnicy strategii czasu rzeczywistego, nie tylko ci, którzy uwielbiają fantasy, równie dobrze jak oni, będą bawić się gracze, lubujący się na co dzień w innego typu grach.

To jeszcze nie koniec ciekawostek. Kolejną z nich jest zdobywanie doświadczenia przez jednostki. Jeśli śledzisz wydarzenia w świecie RTS'ów, zapewne podniosłeś w tej chwili brew i pomyślałeś, że zdobywanie doświadczenia to wcale, wśród tych gier, nie nowość ani żadna ciekawostka. Jednakże w Kronikach odbywa się to w nieco inny sposób. Każdy oddział i każdy bohater w miarę gry zdobywa nowe doświadczenie. Jego poziom wpływa bezpośrednio na dostępną ilość punktów życia, energii magicznej oraz umiejętności walki. Prowadzi to do możliwości kolekcjonowania cennych, z powodu swoich umiejętności, doświadczonych oddziałów. Udało się jednak uniknąć braku równowagi w grze. Każdy doświadczony oddział może ponieść straty. Ich uzupełnianie likwiduje braki w stanie liczbowym, ale (co logiczne!) zmniejsza drastycznie ogólny poziom doświadczenia całego oddziału. Dlatego grając, zawsze należy się starać o jak najmniejsze straty wśród weteranów.

Wspomniane uzupełnianie strat w naszych jednostkach, to kolejny element gry wart opisu. Otóż, gdy dysponujemy już własnym zamkiem, możemy samodzielnie decydować o 'polityce personalnej' wśród naszych oddziałów. Na specjalnym ekranie możemy dokonywać dowolnych właściwie operacji, na dostępnych nam jednostkach. Ponieważ to, co napisałem brzmi nieco enigmatycznie, spieszę z wyjaśnieniami. Dostępne nam wojska podzielone są na armie, każda z armii dzieli się na poszczególne oddziały, a te składają się z pojedynczych wojaków. Albo i nie, bo oddział wcale nie musi składać się z ludzi czy z jakichś humanoidalnych stworzeń. Różnicowanie dostępnych typów jednostek jest naprawdę wielkie - od małych demonów, przez czarodziei, kapłanów, gigantyczne żółwie, balisty, aż po smoki i inne latające stwory. Gracz ma bardzo dużą swobodę przy dobieraniu składu swojej armii; nie ma też żadnych problemów z przenoszeniem jednostek z jednego oddziału do drugiego czy z uzupełnianiem stanu liczbnego oddziałów.

To, co różni Kroniki od innych gier tego typu, to także fakt, że całą infrastrukturę rozbudowujemy na oddzielnym ekranie, na terenie swojego zamku. Budowl jest całkiem sporo, większość z nich można kilkakrotnie 'upgradeować', więc zabawy przy tym nie zabraknie. Przy okazji muszę powiedzieć, że według

mnie odłączenie części budowlanej od części taktycznej jest bardzo mądrym posunięciem. Pozwala graczowi skoncentrować się na samej walce, a na budowanie przychodzi czas w trakcie trybu turowego.

Tryb turowy to widok z góry na mapę prowincji, w której aktualnie rozgrywa się akcja gry. Z tego miejsca pokierujemy naszymi oddziałami, przeniesiemy się na chwilę do zamku i oczywiście spowodujemy spotkania. Wraże jednostki oraz wszystkie warte odwiedzenia lokalizacje są wyraźnie za-

znaczone na mapie, dzięki czemu nie musimy szaleńczo zwiedzać całego obszaru w poszukiwaniu np. lasu, który mamy odwiedzić. Oczywiście, wrogi oddziały nie zawsze są wyświetlane na swojej dokładnej pozycji. Czasem jest to pozycja domniemana, a czasem w ogóle nie jest ona wyświetlana. Powoduje to, że bardzo ważnym elementem każdej kampanii jest dobre operowanie oddziałami zwiadowczymi - od nich zależeć będzie nasz sukces. Po kliknięciu na przycisku zakończenia rundy, nasze oddziały poruszają się tam, gdzie im nakazaliśmy. Może to doprowadzić do trzech rzeczy - do trafienia na oddział przeciwnika, wejścia na pole, gdzie coś wybudowano (ew. posadzono w wypadku np. lasu) lub też nic z powyższych. Pierwsza możliwość przenosi nas automatycznie na pole walki. Dość ciekawe jest to, że nawet jeśli w oddziale, który czeka na walkę nie ma naszych głównych bohaterów, zostaną oni do niego przeniesieni, co zdecydowanie podnosi jego wartość bojową.

Same potyczki są oczywiście kwintesencją gry i możecie się po nich spodziewać wszystkiego co najlepsze. Najważniejsze jest według mnie to, że nie zawsze polegają one jedynie na starciu się w walce dwóch oddziałów.

Czasem - szczególnie po wejściu na jakiś konkretny obszar - nasze cele nieco się zmieniają. Będziemy musieli bronić zamków, zakradać się do obozów nieprzyjaciela, szukać skarbów i robić wiele innych rzeczy, które spokojnie można by umieścić w grze przygodowej w stylu Rage of Mages.

Typowa grafika fantasy to miód dla oczu. Oprawę wizualną KCK również można tak nazwać. Właściwie w każdej z dostępnych rozdzielczości, gra wygląda wspaniale. Na ekranach nieruchomych idealnie komponują się odrębne - przypominające ołówkowe - szkice z klimatycznymi tłami. Obserwując ekran animowany - na przykład podczas walki - można odnieść wrażenie, iż obserwuje się prawdziwy bajkowy świat. Może poszczególne elementy grafiki nie są czymś najwspanialszym, ale zostały umiejętnie połączone i przedstawione, co sprawia, że grafika należy do naprawdę dobrych. I wcale nie musicie się martwić o swoje uszy, jestem pewien, że będą czuły się tak samo wspaniale jak oczy. Dźwięk w grze jest ciekawy i przede wszystkim trzyma odpowiedni klimat.

Te wszystkie cechy oraz idealne połączenie bardzo ciekawego scenariusza z równie wspaniałą oprawą sprawiają, że Kroniki Czarnej Księżyca są grą w którą warto zagrać. Dzięki polskiemu dystrybutorowi gra ma naprawdę



przystępną cenę, a bardzo dobra lokalizacja znacząco ułatwia decyzję dotyczącą KCK - tę grę trzeba mieć.

Ocena:

9

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Cryo

Dystrybutor:

CD PROJEKT

(022) 8257151

Internet:

http://www.cryo-interactive.com

Wymagania:

Win 95/98, P-200 MMX

32 Mb Ram, CDx8, DirectX

Akcelerator:

wskazany

Plusy:

- odjechane intro
- bardzo ciekawy scenariusz
- wiele nowych - i trochę starszych - pomysłów
- połączonych w bardzo ciekawy sposób
- grafika i dźwięk

Minusy:

- hmmm... niewielkie problemy z AI komputera

Gra TPP dla graczy w każdym wieku!!!

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

HYPE

THE *Time Quest*

Całkowicie
po polsku!

TYLKO 99 zł

W tej grze każdy
znajdzie coś dla Siebie:
walkę, przygodę,
rozwiązywanie zagadek
oraz ogromną dawkę
humoru i zabawy

playmobil®

interactive

LEM
LICOMP-EMPIK-MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce

Licomp, EMPIK Multimedia Sp. z o.o.,

tel./fax: (0-22) 642-84-65, (0-22) 642-99-21

www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl



Close Combat 4

No i cóż - stało się jak mówiłem. CC4: Battle of Bulge pojawiło się jeszcze w tym roku (pisane w samej końcówce 1999). Testując - jakiś czas temu - jej beta-wersję wiedziałem już, że rewolucji nie będzie; że gra będzie kolejnym, logicznym, ale i nie za dużym krokiem do przodu (w stosunku do części poprzednich). I choć przy okazji Force 21 narzekałem, że moje przewidywania (dot. gier) nie za bardzo chcą się ostatnio sprawdzać, to jednak tym razem trafiłem w dychę.

Mac Abra

Ale też żadna sztuka w tym momencie. Łatwo jest być prorokiem, mając pod nosem prawie finalną wersję gry :). Prawda jest taka, że różnica, pomiędzy testowaną wcześniej beta-wersją a wersją finalną (gdy idzie o engine), praktycznie nie ma. Przynajmniej na pierwszy rzut oka. Bo na drugi widać już, iż np. dołożono kilka pośrednich rozdzielczości - tam była 800x600 i 1024x768, tu mamy kilka więcej, acz zawartych w tym przedziale. Przy czym te nowe parametry są czystą kosmetyką - jeśli nie masz monitora 17" lub większego, rozdzielczość 800x600 jest najmniejszym wyjściem. No chyba, że macie sokoli wzrok. Zmieniła się wielkość maksymalnej instalki (o parędziesiąt mega) itd. Ale czy to ma jakieś sensowne znaczenie dla gracza? Wątpię.

(Nie mogę się jednak powstrzymać, by nie zauważyć, iż ktoś musiał pknąć w głowę grafika, projektującego tytułowy obrazek. Pamiętacie zapewne, że nabił się z amerykańców gnających przez śnieg w letnich sortach mundurowych. W finalnej wersji są już opatuleni w grube płaszcze. Ktoś się może zdenerwować, że ja tu się czepiam jakichś trzeciorzędnych drobiazgów, zamiast mówić o tym, co istotne w grze - no, ale ja przeproszę; fakt, to są duperełki - ale strasznie wkurzające [mnie]. To zaś, że ktoś dba o takie drobiazgi, znaczy przecież tyle, iż twórcom zależy na samej grze i przed premierą oglądano ją długo i dokładnie pod światło - co dobrze wróży samej grze i graczom...).



Ten cały wstęp był tylko po to, by odwieść to, co nieuniknione. Już mi się robi niedobrze, gdy muszę wstawić tu długowzrostowy akapit pt. "co to jest ten cały Kłos Kombat". Zatem, jeśli już to wiesz - skocz do następnego akapitu, oszczędzisz czas, zdrowie, oczy i nerwy. Ale, jeśli jesteś nowym graczem lub od niedawna zasmakowałeś w strategiach - lub po prostu czytasz ten tekst z ciekawości... Już mówię: Close Combat to cykl gier łączących elementy RTS ze strategią turową (w efekcie mamy nowy rodzaj gry: RTW, czyli Real Time Wargame). Akcja kolej-

nych epizodów rozgrywa się w czasie II wojny światowej. Czwarta część opowiada o niemieckiej ofensywie w Ardenach. Ogólnie jest to genialna gierka, symulująca działanie żołnierzy, posiadająca niezwykle klimat i moc przyciągania. Polecam ze wszystkich sił!

Ha - czy powiedziałem przed chwilą "cykl gier łączących elementy RTS ze strategią"? Powiedziałem! Przy czym dopiero w czwartej części gry elementy strategii zostały w końcu należycie wyeksponowane! Do tej pory były raczej w defensywie; stanowiły dodatek do części taktycznej, czyli...



Close Combat to cykl gier łączących elementy RTS ze strategią turową (w efekcie mamy nowy rodzaj gry: RTW, czyli Real Time Wargame). Akcja kolejnych epizodów rozgrywa się w czasie II wojny światowej. Czwarta część opowiada o niemieckiej ofensywie w Ardenach.

strzelaniny (naturalnie przez to rozumieć troszkę coś innego niż zwykle). Teraz bez strategii ani rusz. Oto jesteśmy na mapie, gdzie możemy dowolnie (nie-mal) dyslokować nasze jednostki, wybierać cele ataku, opracowywać strategię (no właściwie...) działania itp. Dopiero, gdy już wszystko rozplanujemy, wyznaczmy sobie na Execute i następuje coś w rodzaju "tury akcji", czyli właściwy Close Combat - tj. starcia na

kolejnych planszach. (A propos: mamy blisko 40 misji, ponad 10 operacji - coś w rodzaju minikampanii - i 4 kampanie. Z czego jedna jest kampanią - matką, zaś pozostałe 3 to wykrojone z tej dużej spore epizody. Oczywiście możemy walczyć po dowolnej ze stron. Jest też obszerny tryb treningu - radzę zacząć od niego, jeśli po raz pierwszy masz kontakt z cyklem Close Combat). Ale wróćmy jeszcze na chwilę na mapę strategiczną...

Musicie pamiętać, że Niemcy, rozpoczynając ofensywę, mieli tak mało zapasów (szczególnie paliwa), iż było jasne, że ofensywa z góry skazana jest na niepowodzenie. No chyba, że szybko uda się przechwycić alianckie zasoby i magazyny. I to było wkalkulowane w niemieckie plany. Zatem (szczególnie, gdy dowodzisz Niemcami) kontroluj stałe stan zapasów i w pierwszej kolejności atakuj lokalizacje, gdzie są jakieś magazyny wojskowe; tam będziesz mógł uzupełnić wszelkie braki. Inaczej Twoja kariera nie potrwa długo! Pamiętaj też o przydzielaniu w czasie tury strategicznej wsparcia lotniczego, artyleryjskiego oraz (jeśli jest) zaopatrzenia z powietrza!

Ciekawą (aczkolwiek potraktowaną tu "po lebkach") i rzadko spotykaną w strategiach możliwością jest... dezinformacja wroga. W czasie ofensywy w Ardenach, Niemcy rzucili na tyły Amerykanów kilka oddziałów komandosów, znakomicie znających angielski, ubranych w amerykańskie mundury i wyposażonych w takiż sprzęt - ich zadaniem było np. kierowanie idących z odsieczą oddziałów w złym kierunku, dywersja, eliminacja oficerów bez obawy etc. W efekcie dochodziło tam później do dość paradoksalnych sytuacji, w których amerykańscy żołnierze przepytывali podejrzanych o imiona siostrzeńców Kaczora Donalda, czy wyniki rozgrywek ligi baseball-

lu - a są to rzeczy, które każdy Amerykanin ma w małym palcu, zaś Niemiec niekoniecznie. Ironią losu jest fakt, że nieznaną rodziną Kaczora Donalda oznaczała wyrok śmierci. (Żołnierzy, których schwytano się ubranych w mundury przeciwnika, traktuje się jak szpiegów czy dywersantów i dla zasady rozważa od ręki). W CC nie mamy aż takich możliwości - istnieje jednak możliwość skierowania jakiejś wrogiej jednostki w zupełnie inną stronę niż planowało to przeciwnik.

Jeśli idzie o samą rozgrywkę, to właściwie powinienem bez najmniejszych poprawek skopiować tekst z testu beta-wersji. Nic nie



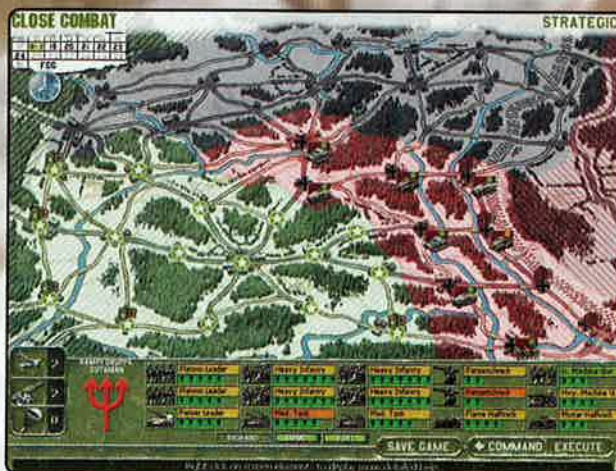
stans nie tylko na czołgi, siedzący na dachach mogą zrobić czołgom, pozabawionym osłony piechoty, z mozołem przeciskającym się wąskimi ulicami... O to zapytacie choćby tych, co byli w Groznm w 1994. Tzn. tych, co wyszli z tego cała... Krótko mówiąc - jeśli atakujący nie ma odpowiedniej ilości piechoty, która jest w stanie przyduć ogniem punkty oporu wroga, to broniący wcale nie są bez szans, nawet przy (teoretycznie) miazdzącej przewadze nieprzyjaciela w sprzęcie i liczebności! Co oznacza tyle, że naprawdę dużo zależy od tego jak główkujecie. Tu naprawdę niekiedy można (odpowiednio rozmieszczając i prowadząc swe siły) wywinąć się z praktycznie beznadziejnej sytuacji!

poradzę, że wszystko jest tu bez najmniejszych zmian. Ale że nie wypada tak beczelnie kantować czytelnika, tedy po prostu streszczę te akapity w paru słowach. Zatem - oto moje wrażenia dotyczące CC4: nieco odmienna (dobra, ale jakoś mi nieleżąca grafika); niemal perfekcyjne efekty dźwiękowe (niemal - bo nadal tradycyjnie czołgi poruszają się bezszelestnie, czemu u licha w końcu tego nie poprawia?!); zupełny brak muzyki w czasie gry (jest tylko w menu); mała ilość dokumentalnych filmów; bardzo proste i intuicyjne sterowanie; spore możliwości konfiguracji gry; dynamiczna akcja (są wyjątki :)); specyficzny klimat...

A co do samej walki... Moim prywatnym i skromnym (khem) zdaniem łatwiej się jest tu bronić. Tzn. zwykle łatwiej się bronić niż atakować. Ale... w CC 4 niemal z reguły walka toczy się w miastach lub ich okolicach. Niemieckie czołgi, deklasujące parametrami alianckie maszyny, tu tracą przewagę w grubości pancerza i lepszej sile ognia. Z ukrytego w zasadzce czołgu Sherman, z 30-50 metrów, po prostu nie ma szansy, by nie trafić i co najmniej ogłuszyć ("buttoned") na czas jakiś załogi lub uszkodzić/zniszczyć nawet najwspanialsze Tygrysy czy Pantery. Po co zresztą wysłać do walki czołgi - większość maszyn i tak tracą w skuteczną broń pepanc. (panzerfausty, panzerschreki, bazooki... czy choćby miotacze ognia - makabrycznie skuteczna broń na bliski dy-

Chciałbym teraz wspomnieć o nowościach w grze - pojawiło się lotnictwo i wsparcie artyleryjskie (kontrolowane przez gracza). Nareszcie dostępne - hurra. Szkoda tylko, że potraktowano je - myślę o lotnictwie - jakby po łebkach. Razi mnie, że nie mamy do niego bezpośredniego dostępu. Po prostu wskazujemy cel ataku - bardzo trywialne rozwiązanie, rodem z RTS. Wolałbym jednak własnoręcznie pokierować bombowcem nad cele.

Teraz pora na wady. Jedyne o co mogę się poważniej cześcić, to niekiedy dość dziwaczne poczynania komputera. Tzn. chodzi mi o jego AI. Nie rozumiem, co się dzieje - w poprzednich 3 częściach nie zdarzyła mi się NIGDY taka historia, jaką Wam zaraz przytoczę. Czyżby zmiana na gorsze? Sprawa wyglądała tak: broniłem się amerykańską piechotą, wspomaganą dwoma działkami pepanc. 57mm przed masą transporterów i czołgów PzKmpf IVh, wspartych ponadto dwoma potężnymi niszczycielami czołgów Jagdpanther. Dość szczęśliwie udało mi się zniszczyć dwa transportery wroga i jeden czołg. Ale nadal moja sytuacja wyglądała niewesoło. Tymczasem od tego momentu komputer... zwątpił. Tj. podprowadzał jednego Jagdpanthera w pobliże moich ludzi (ale poza zasięgiem mego i swego ognia) i...



Zimowe Przygody



49⁹⁰

całkowicie
po polsku



Jazz JackRabbit the Secret Files oraz Zimowe Przygody to doskonała rozrywka na długie zimowe wieczory. Dziesiątki poziomów, setki przygód, jednym słowem wspaniała zabawa!



49⁹⁰

całkowicie
po polsku



L.K. Avalon,
skrytka 66, 35-959 Rzeszów
tel: (17) 856 99 12
email: office@lkavalon.com

Wymagania: P90, Windows 95/98.
Wysyłka do 24 godzin od zamówienia!
Doliczamy 7 zł kosztów pocztowych.

www.lkavalon.com



zawracał, I tak w kółko. No cóż - myślę sobie - w końcu to JA się bronię, czas działa na moją korzyść. Poczekam... Po 20 minutach bezczynności zacząłem się wkurzać... Po następnych 10 poprosiłem o zawieszenie broń, Niemcy zgodnie z logiką je odrzucili (mieli miażdżącą przewagę oraz wszelkie szanse na końcowy sukces)... i nadal kręcili się w kółko! A tak się głupio złożyło, że w opcjach nie wyznaczyłem limitu czasu na zakończenie bitwy! Po następnej półgodzinie spieniłem się i... wyszedłem z gry. W menu wyznaczyłem 30 minut na rozgrywkę i zacząłem grać raz jeszcze...

Co się zdarzyło w Ardenach?

Otóż niespodziewanie dla aliantów Niemcy wyprowadzili - w drugiej połowie grudnia 1944 - potężne uderzenie, rzucając ostatnie rezerwy czołgów (m.in. niesamowite Królewskie Tygrysy!). Uderzenie zostało przeprowadzone w miejscu, w którym już raz (w 1940) Niemcy zaskoczyli aliantów. Jak widać niektórzy nie uczą się na swoich błędach... Czas był dobrany idealnie - zła pogoda uniemożliwiała panującemu w powietrzu alianckiemu lotnictwu przeciwdziałanie. Miejsce też - alianci trzymali tam niewielkie siły (w większości rekrutów) i niedużo ciężkiego sprzętu. W efekcie Niemcy błyskawicznie posuwali się do przodu, jak za czasów Blitzkriegu. Przynajmniej w początkowej fazie ofensywy. Desperacka obrona Bastogne (ważnego węzła komunikacyjnego i zaopatrzeniowego) przez doświadczoną amerykańską 101dywizję desantową (czy pamiętacie grę: 101st in Normandy?) dała Sprzymierzonym czas na złapanie oddechu i przeciwdziałanie. Poprawiła się też pogoda - i z nieba na Niemców zaczęła spadać ołowiana ulewa. Ponadto skończyły się im zapasy paliwa i amunicji... Ostatnia desperacka próba odwrócenia biegu II wojny spaliła na panewce.



I tak sobie zachodzę w głowę - na co właściwie liczył komputer? Że z nów wyprowadzę moich ludzi z miasta, gdzie skutecznie mogli stawiać opór, na otwartą przestrzeń, gdzie dam się rozjechać gąsienicami? A może powinienem olać założenia misji (defensywa!!!) i zaatakować? Lub powinienem uciec z pola bitwy (jeszcze czego!). No nie wiem - ale ta zagrywka komputera wykrzywiła mi gębę grymasem politowania. Swoją drogą poza tą wpadką nie mam innych uwag krytycznych do AI i samej gry. Co prawda w teście beta-wersji marudziłem na temat braku debriefingów i encyklopedii sprzętu... Właściwie - mimo iż w finalnej wersji gry faktycznie nadal ich nie ma - jestem zasadniczo gotów nie traktować tego jako wady. W sumie coś w rodzaju "pseudoencyklopedii" w grze jest; ujdzie w tłoku. A briefingi... tu zasadniczo nie są potrzebne! Najpierw Niemcy mają iść na-



przód, Amerykanie bronić się ze wszystkich sił - to jasne. Potem sytuacja się odwraca. Fakt, że czasem nie zaszkodziłoby komputerowi, gdyby wyjaśnił nam, co jest celem pierwszoplanowym, a co drugorzędny... nie każdy musi znać na pamięć niuanse owej ofensywy. No ale po to się ma też, by kombinować. Zresztą (szczególnie po amerykańskiej stronie, na początku



niemieckiej ofensywy) dużo tam było totalnej improwizacji... więc brak briefingów poniekąd to symuluje. Nie żebym pochwalał... ale mogę przejść nad tym do porządku dziennego.

Mam tylko nadzieję, że nowy dystrybutor gry - w przeciwieństwie do poprzednika, który rozprowadzał Russian Front - nie wydrze mi z kieszeni niemalże 200 zł za tę grę! Owszem, dla mnie i podobnych mi maniaków, ona jest warta każdych pieniędzy... ale jeśli coś trzeba! □

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Mindscape

Dystrybutor:

Play it! tel. 018 4440560

Internet:

http://www.closecombat.com

Wymagania:

P200 Win95/98, 4MB SVGA, DirectX 6.1, 32 MB Ram, Cdx4

Akcelerator:

Nie

Plusy:

- kolejna dobra część kultowego cyklu
- RTW - Real Time Wargame
- KLIMAT...
- dźwięk
- już nie tylko dla taktiki, ale i dla strategii...
- w końcu jest lotnictwo oraz wsparcie artyleryjskie

Minusy:

- selekcję dokumentalną szybko się przejadają (za mało ich!)
- problem z AI Niemców podczas ich ataku
- brak pełnej kontroli nad lotnictwem
- nie wiem czemu, ale grafika jest (IMHO) słabsza niż w poprzedniej części

IMPERIUM GALACTICA™

ALLIANCES

ROZPOCZĄŁ SIĘ WYŚCIG O PODBÓJ WSZECHŚWIATA

Los rasy

spoczywa w rękach przywódcy. Poprowadź

swój lud przez niespokojny wszechświat, aby

stać się władcą galaktyki. Odkryj niezbadane sektory,

skolonizuj nieznaną planetę, zbuduj gigantyczne miasta

i broń ich przed atakami z lądu i powietrza. Twórz sojusze

z sąsiadami i zakładaj szlaki handlowe, prowadź oszalałą

bitwę kosmiczną, wynajduj i opracowuj większe

i lepsze jednostki, wysyłaj szpiegów, infiltruj

i niszczyć swoich wrogów. Wszechświat

oczekuje na nowego władcę.

Stań się posiadaczem oryginalnej wersji gry

IMPERIUM GALACTICA™ II

by w dniu premiery

polskiej wersji językowej

otrzymać ją

ZA DARMO!

TYLKO

119 zł

4 PŁYTY

PC
CD
ROM

GT
LEAD
LICOPE-EMPIRE-MULTIMEDIA

Wylączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMIPIK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chocimowska 3c
tel./fax (0-22) 642 99 21, 642 81 65
www.lem.com.pl • lem@em.com.pl

Imperium Galactica 2™ © 1998 GT Interactive Software Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowane i stworzone przez Digital Reality. Wydane i rozpowszechniane przez GT Interactive Software Corp. GT Interactive Software Europe Limited.
Imperium Galactica GT są znakami handlowymi, a logo GT jest zarejestrowanym znakiem handlowym GT Interactive Software Corp. Digital Reality i logo Digital Reality są znakami handlowymi Digital Reality. Bunk Video © 1997-1999 RAD Game Tools Inc.
Wszelkie inne nazwy i znaki handlowe są wyłączną własnością odpowiednich firm i stosowanie ich bez specjalnych zezwoleń jest prawnie zabronione.

Quake 3 Arena

Wszyscy oddani w walce wielbicieli Quake'a z niecierpliwością oczekiwali na kolejną odsłonę króla na krwawym tronie, fragując bezlitośnie na QIII Test Arena, udostępnionym w internecie. Po smakowitej przystawce nadszedł czas na główne danie. Czy QIIIA po walce z konkurencją utrzymał się na tronie, z rzeszą wiernych graczy u stóp; czy rzucił na kolana nawet najzagorzalszych przeciwników? Zajrzyjmy w mroczne serce QIIIA!

Ad@mus

Nowa technologia pozwoliła twórcom na oszałamiające efekty graficzne, a co za tym idzie na odświeżenie wizerunku Quake i znacznie efektywniejszą wizualizację gry. Nowy engine pozwala zachwycać się grafiką (na mocnych komputerach), umożliwia przy tym grę zarówno w rozdzielczościach 320x240, jak i... 2048x1536!!! W zależności od nastroju i trybu walki, można przemieszczać się między arenami w ście gigerowskim stylu, gdzie mroczny gotyk miesza się z organiczną architekturą Obcych, poprzez neogotyk, techno i industrial. Dla odlotowców zostały stworzone mapy zawieszone w przestrzeni z całkiem nieziemską grawitacją i niezłą grywalnością, wyposażone w szereg odskoczni i teleportów, gdzie doświadczymy prawdziwie nieziemskich lotów i fragazmów :)).

W sumie do wyboru jest 26 map: zarówno w trybie singleplayer jak i multiplayer (są to te same mapy!). Dodatkowe plansze dołączone są do trybu "Capture The Flag". Niestety - gdy mowa o planszach - nie jest to zupełnie nowy design; jednak wyczuwa się klimat z QII (ale czy to wada?). Można też im (mimo wszystko) zarzucić zbyt małe zróżnicowanie... ale za to są bardzo funkcjonalne, potwornie grywalne, świetnie rozplanowane przestrzennie. Stworzone do fragowania!

Jeżeli otrząsniesz się z wrażenia pomiędzy jednym a drugim fragiem, z pewnością uda ci się zauważyć główne novum, jak dotąd niespotykane w tego typu

Fraguj wszystko, co nie jest Tobą, a żyje!

grach. Na większości lokacji przeważają elementy stworzone z ultragładkich krzywych Beziera - łukowate bramy, tuby, rury, wspomniane już organiczne elementy architektury Obcych, wtopione w ściany średnio-wiecznych zamczysk etc.

Muszę przyznać, że robi to bardzo dobre wrażenie. Całość dodatkowo wzmacniają widowiskowe efekty świetlne, tekstury 3D z bogatymi detalami i animowane efekty wystrzałów, witraże, lustra, półprzezroczystości, powierzchnie metalowe i szklane, mgły, opary, woda... to może na tyle, bo zabraknie mi tchu na następne 1000 słów.

Q3A od zarania pomyślana jest jako gra multiplayer. Deathmatchowe rozgrywki, przez Internet na serwerach Quake, są najsilniejszą stroną gry. Wiąże

się to niestety z pewnym drobiazgiem, niestety nie wszyscy mają dostęp do internetu... Jednak już dziś wydaje się, że jest to kwestia krótkiego czasu, kiedy sieć będzie czymś tak standardowym, jak telefon w domu. Przynajmniej tam - na Zachodzie :(. tak czy siak Q3 jest nastawiona przede wszystkim na sieć i tutaj pokazuje, że długo jeszcze pozostanie niedościgniona, ku chwale Carmacka! Optymalizacja i finezja kodu sieciowego pozwala pograć online za pomocą modemu 56k (próbowałem na demie na polskich serwerach), przy uczestnictwie do pięciu osób - rączki i nogi na prawo i lewo bez żadnych przyhaceń!

W zasadzie nie spodziewaj się żadnych przykrych anomalii; kod dopracowany jest na tyle, że wszystko, co znajduje się naokoło ciebie, pojawia się we właściwym miejscu, a ruch przeciwników i strzały liczone są ze sporą dokładnością, niespotykaną raczej w innych grach online. Jedyne, do czego można się przyczepić, to brak szczegółowych informacji przy przeglądaniu serwerów - jacy dokładnie gracze są zalogowani na danym serwerze i jaki jest ich adres bez konieczności połączenia się. Po prostu nie wiesz, w co wchodzisz, a łomot może być tęgi...

W multiplayer możesz toczyć boje z botami i innymi Quakowcami w sieci lokalnej lub przez Internet na jednym z serwerów Quake, w trybie "Free for All", gdzie zdobywasz fragi na wszystkim, co się rusza (a są to złowieszczy obcy, kobiety-wojownicy, cyborgi i... wszystko co nie jest Tobą). Inny tryb to Team DeathMatch, gdzie czerwoni z niebieskimi rzeżają się wzajemnie w chlustach krwi i szczątkach eksplodujących ciał. Smaczność :).

Tournament to z kolei zawody jeden na jeden, gdzie przyszli rywale oglądają Twoje wyczyny, czekając na swoją ko-



lej, by zrzucić z tronu czempiona. Zwycięzcą turnieju zostaje naturalnie ten, kto zdobywa największą ilość fragów. Grasz do pierwszej przegranej, a później czekasz na swoją kolej, by wejść na arenę i sfragować kolejnych przeciwników. Cóż, czegoś takiego jeszcze nie było...

Ostatnią z możliwości jest klasyka: Capture The Flag. Za zadanie masz wykraść flagę z wrogiego obozu i przynieść ją do swojego, utrzymując jednocześnie swoją w obozie, by zdobyć punkt. Do tego naturalnie walczymy w zespołach. Na pozór wydaje się to łatwe, jednak stojąc naprzeciwko uzbrojonego po zęby przeciwnika, gdy wpadasz do jego obozu, dochodzisz do wniosku, że byleś nadmiernym optymistą. Może w następnym wcieleniu pójdziesz Ci lepiej? :) W tej opcji walki bardzo ważna jest koordynacja i zgranie drużyny. Gdy sprytny szpieg wybiera się do wrogiego obozu po flagę, potrzebna mu jest obstawa, która w razie jego szybkiej dezintegracji przejmie zadanie lub ubezpieczy jego odwrót i szaleńczą walkę o utrzymanie się przy życiu z wrogiem i jego flagą na plecach. Przyznam, że CTF wywołuje u mnie największe emocje i zaangażowanie w walkę; fragujesz ile się da, główkując jednocześnie nad taktyką i próbą wciągnięcia wrogą w pułapkę.

Podczas gry zespołowej z botami masz możliwość wydawania im poleceń, takich jak "idź za mną!", "pilnujcie obozu!", "wszyscy do mnie!", co ułatwia rozgrywkę i czyni ją atrakcyjniejszą, dając namiastkę tego, do czego dochodzi, gdy walczy się przeciwko prawdziwym sieciowym zabijakom. Ale trzeba sobie powiedzieć jedną przykrą rzecz: prosto w ślepią... Pod względem ilości trybów walki QIIIa nie umywa się nawet do UT, brakuje tej najlepszej zabawy jak (IMHO) "last men standing", "assault" czy "dominion". Po prostu brakuje w QIIIa tego, co rozpala emocje do absolutnej czerwoności! Nie ukrywam, że tu Unrealny Turniej jest górą...

Tryb singleplayer jest doczepiony wręcz na siłę, co widać, słysząc i czując. Powiedziałbym, że jest to tylko trening do gry w multiplayer, gdzie zdobywasz doświadczenie i przeprowadzasz rozgrzewkę palców przed właściwą walką. Ale też nic dziwnego; w końcu Q3 Arena NIE BYŁ NIGDY adresowany do single graczy! Zatem - jeśli do takowych się zaliczasz - nie oczekuj NICZEGO nadzwyczajnego lub nadmiernie emocjonującego. Ot, przechodzisz te same mapki, co w multiplayerze, walcząc z coraz to innymi i występującymi w różnej liczbie przeciwnikami. Każda wygrana powoduje zaliczenie mapy i przerzucenie nas na następną.

Boty dają nam możliwość stopniowania ich doświadczenia w skali od 1 do 5, gdzie hardcore i nightmare daje porządny wycisk, a "I Can Win" służy bardziej do zwiedzania map w towarzystwie botów. Niestety walka z nimi



w Q3A nie jest tym, co tygryski lubią najbardziej; znów daleko im jeszcze do botów z konkurencyjnej produkcji, jaką jest UT. Tam, grając z botami, masz wrażenie, że walczysz w sieci z żywym przeciwnikiem. I trzeba jeszcze wspomnieć, że walka z botami z Q3, na najwyższym poziomie trudności, to po prostu granda. Żeby mieć szansę, to samemu chyba trzeba być botem... Być może jednak ten najwyższy poziom ma być lekcją pokory dla quakera, któremu zaczyna się wydawać, że jest dobry w te klocki?

Przyszła czas na przyjrzenie się bliżej postaciom gladiatorów, z jakimi możesz walczyć i w jakich możesz się wcielić na arenie. Muszę przyznać, że jest ich całkiem spora gromadka. 32 typy spod ciemnej gwiazdy (choć trafiają się i pozytywni bohaterowie). Wybierać możesz między kobietami - wojownikami, wśród których znaj-

dzisz np. Angel (humano-idealny robot). Można o niej powiedzieć, że z pewnością nie jest klasyczną piękno-





ścią... Ale jest też Crash (człowiek); trenerka adeptów areny. Hunter (człowiek) - kobieta, która straciła wszystkich współplemieńców i przyrzeka szukać i zniszczyć swoich wrogów, gdziekolwiek się ukrywają. Jest też obfita kształtna Lucy (człowiek), dawny klawisz: jest i Major Mynx (człowiek), weteranka, dla której koszmar wojny nigdy się nie skończył. A na deser Mynx (człowiek), najbardziej kobieca ze

wszystkich kobiecych postaci w Q3A. Spotykając ją na planszy, uważaj na jej wdzięki, a jeszcze bardziej na to, co trzyma w rękach. Mam brzydkie wrażenie, że jeśli zapytasz się na to pierwsze, to to drugie przerobi Cię na kaszkę siekaną w sosie mocno krwistym szybciej, niż zdołasz westchnąć "ale ma piękne... argh!". Skoro już mówimy o panienkach (a o czym innym może mówić facet?), to warto wspomnieć o Slash (cybionik-human): pankowie z ulic Los Angeles. Implanty zmieniły ją w kłębek energii, przy wysoku robi taki szpagat, że... musisz to sam zobaczyć!

Żeby zaś panie nie oskarżyły mnie o skrajny szowinizm, to wspomnę dla równowagi i o męskiej części ekipy. Szanowna pani Quakerko - strzeż się! Spotkać tu możesz nieokrzesanych, ale brutalnych jak samo piekło gladiatorów, jak Biker (człowiek) czy też bohaterów wojennych [Bitterman (człowiek) i Doom (człowiek)]. W swej złej godzinie, w jakimś mrocznym zaułku, możesz trafić na Cadavre (nieśmiertelny człowiek), dla którego zesła-

nie na galery, krzesło elektryczne czy komora gazowa to stopnie wtajemniczenia w sztuce podłości. Będziesz miał(a?) przyjemność zdobywać fragi na Obcych, takich jak Klesk (obcy Chitini), który duszę swą oczyszcza ogniem walki. (Jednak kwiczy przy trafieniach jak zarzynana świnka). Możesz też wypróbować potęgę swego ognia na czymś takim jak Orb (cybetyczna konstrukcja obcych), który pierwotnie został stworzony, by monitorować walkę na arenie. Jednak widać było mu mało emocji, bo ewoluował, stając się groźnym przeciwnikiem. (Jak dla mnie najdziwniejsza i najbardziej pokręcona konstrukcja w plejadzie ciemnych gwiazd: oko na dwóch łapach z antenką). Zapewne zwrociś też uwagę na szkieletora wymachującego giwerą? A już na pewno obetrzesz pot z czoła zakrwawioną rękawicą po potyczce z najgroźniejszym wojownikiem areny - Xaero (zmutowany cybernetyczny człowiek), który czeka na lepszego od siebie, o ile takowy w ogóle istnieje. A jak i on Cię nie rusza, to zadrzą Ci łydki, gdy trafisz na demona (dosłownie!), zwanego Uriel (Gargoyle).

Jednym słowem jest w czym wybierać. Modele są zrobione starannie i ogólnie w grze robią znakomite wrażenie. Nawet okazują emocje: śmieją się z twojej porażki i wymachują zwycięską ręką, dokładając Ci ostatnią - śmiertelną - rakietę. Imponujący jest sposób poruszania się postaci. W zasadzie każdy wojownik ma inny styl walki, porusza się w inny sposób. W necie za chwilę będą pewnie dostępne kolejne modele zrobione przez zagorzałych fanów i nie tylko. Pojawił się już na przykład model zrobiony przez firmę Bullfrog, tak, tak, to ci panowie od Dungeon Keepera tworzyli quakowego rogacza!

Kiedy spadasz na chłodną posadzkę areny, po odrodzeniu, jedyne czym przyjdzie Ci walczyć o swoją cenną głowę, to Machine Gun (karabin maszynowy), który jest tutaj podstawową bronią. Niewiele możesz nim dziać: nie masz szans wyjść cało z pojedynku z uzbrojonym i opakowanym w zbroję wojownikiem. Bądź szczęśliwy, gdy uda Ci się uciec w jednym kałku. No, ale kto powiedział, że życie jest lekkie? Najśluszniejsze bronie to starzy przyjaciele: Rocket Launcher (rakietnica), o szerokim polu rażenia i Shot Gun, z długim czasem przeładowania. Powiedziałbym, że jest to najbardziej poszukiwany towar na planszy. Dochodzi do tego moja ulubiona broń z Q1 - Lightning Gun (spawara), która po cichu sieje spustoszenie na ziemi i (wbrew prawom fizyki i logiki) także pod wodą. W zasadzie nie znajdziesz nic nowego w swoim arsenale (znowu UT rulezuje...). Niektóre plansze zaopatrzone są w BFG, ale brak ammo skutecznie obniża zapas fragowania tylko tą bronią. I dobrze.

Najwięcej radochy przynosi wysłanie do krainy wiecznych łowów przeciwnika, przy pomocy Gauntleta (rękawicy). Jest to rzecz trudna, dlatego zostaje specjalnie zaznaczona (symbolem wyświetlanym nad twoją głową): Quad Damage plus Plasma Gun daje bardzo fragodajną kombinację: wpadając między niczego nie przeczuwających zawodników, obserwujesz tylko kątem oka, jak licznik z boku ekranu nabija kolejne punkty.

Railgun - broń coś jakby dla snajpera, zwłaszcza z opcją zoomu. Swoją drogą opcja ta jest czynna przy wszystkich broniach, niamm... Zaraz, zaraz... Shot Gun ze zbliżeniem? Chyba po to, żeby zobaczyć, kto jest poza zasięgiem?

Muzyka, która towarzyszy Ci w boju, tworzy odpowiedni klimat, zagrzewając do zdwojenia wysiłków. Jest klimatyczna i zróżnicowana w zależności od lokacji. Przy ustawieniu na high, efekty dają się porządnie we znaki; szkoda, że tylko przy obsłudze A3D - zapomniano o obsłudze EAX, czyli głównie SB Live. Ale i tak jest OK.

Podsumowując: moim zdaniem, nawet mimo kilku momentów, w którym Unreal Tournament posyła Q3 Arena na deski, pod względem ogólnej grywalności Q3A pozostaje nadal królem wśród gier FPP! Wiecie - Quake to jednak Quake, co tu dużo gadać. Siła legendy, legendarna moc... Po prostu Quake. A więc do dzieła, broń się grzeje w rękę. Q3A - born to (be?) frag!?

Ocena:

9

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

id Software

Dystrybutor:

L E N I tel. (022) 6428165

Internet:

http://www.quakearena.com

Wymagania:

P 233MHz, 30 Akcelerator, Win

95/98, NT 4.0, CD-ROM X4

Akcelerator:

T2

Plusy:

- grafika i engine
- multiplayer
- postać
- grywalność
- duża możliwość konfiguracji

Minusy:

- dość skromna ilość trybów walki w multiplayer
- Singleplayer jako całość
- przewidywana cena :(
- za dużo nowych broni to nie ma...

Demo na CD 2/2000

Quake III Arena

Huuuh! Proszę bardzo - wydawać by się mogło, że dwóch ludzi patrzących na jeden przedmiot powinno widzieć go mniej więcej jednakowo, a tu okazuje się, że nie całkiem. Więcej - mogą postrzegać niektóre rzeczy zupełnie inaczej! Przyczyna powyższej myśli jest prosta: właśnie skończyłem zapoznawać się z opinią hardcorowego quakeplayera, wyrażoną w recenzji tegoż numeru - Quake III Arena. I po prostu jakkolwiek zgadzam się z większością wyrażonych w niej poglądów, to - co tu kryć - zupełnie nie odpowiada mi ogólna ocena gry i tak zdecydowane postawienie jej na piedestale. Czemu? Wyjaśniam:

1. Mapy, zwane teraz arenami. Fakt, widowiskowość, jaka je cechuje, jest bardzo duża; niektóre z nich wzbudzają wręcz zachwyt (wykorzystanie krzywych to tylko jeden, wcale nie najistotniejszy czynnik - liczy się przede wszystkim ich zamysł przestrzenny...), faktem jednak bezspornym jest, że parę aren jest praktycznie zupełnie niegrywalnych! Co więcej - jak widać chłopakom z id nie udało się stworzyć nie ograniczającego przestrzennie enginu, jakim mogą szczycić się konkurenci...

2. Tryby rozgrywki... cóż, w zasadzie mógłbym zakończyć - nie ma żadnych prócz standardowych: deathmatch (także teamowy) i CTF. Singleplayerowy Tournament zaś to... bolesne rozczarowanie. To jednak głównie za sprawą kolejnego punktu mojej listy dołów i przebiegłości, czyli:

3. AI kierująca botami - marna, by nie rzec kompromitująca dla okrzykniętego magami kodu teamu id. Trzy przykłady - na najwyższym poziomie, na DM17 w skoku dostało mi się rakietą; kiedy niczym pocisk, bo przyspieszony eksplozją ciąłem w poprzek planszy dostało mi się po raz wtóry - railem. Co w tym złego? Po prostu z doświadczenia wiem, że nie ma człowieka, który byłby w stanie rozbić mnie w takiej sytuacji... Drugi przykład - nie wydaje mi się fair podskok przeciwnika w momencie, gdy naciskam na spust broni - zwłaszcza, że biegnie w tym samym kierunku co ja, nie widział mojego "wskoczenia" za niego i po prostu nie ma prawa wiedzieć, co się dzieje za nim! Co jest? FOV=360 stopni? Ech, gdzież te boty z UT, które rezało się w takich sytuacjach właśnie dlatego, że nie wiedziały, co się dzieje za ich plecami... I trzecie - jak to się dzieje, że boty grzeją w kierunku punktów respawnowych zbroi, zdającą dokładnie na moment jej pojawiania się? A swoją drogą - niech mi ktoś wyjaśni, czy quote, jakimi częstują gracza, generowane są losowo? /! Zupnie inna rzecz, że boty są po prostu wizualnie rewelacyjne (che che - gram Doom Marine)... Ich szkieletowa animacja również musi się podobać. I tyle tylko, że to nie one świadczą o klasie komputerowych graczy...

4. Broń - nic nadzwyczajnego - plasma gun rozczarowujący (gdzie tam mu do doomowego...), pozostałe - standard znany od czasów Q. Faktem jest zarazem, że znak rozpoznawczy aren - wyrzutnia rakiet jest po prostu krew - rzetelna, bez udziwnień, odpowiednio duża i satysfakcjonująca fragodajna! Słowem: ta akurat przypadła mi do gustu jak mało co!

5. Szybkość rozgrywki sieciowej - tu, w odróżnieniu od poprzednich, zdecyduję się na oklaski na stojąco! Kod zoptymalizowany został w sposób, który uniemożliwia stawianie mu zarzutów! Brawo!

6. Kolejnym ogromnym plusem Q3A jest jego otwarta, elastyczna struktura i wypracowane przez poprzednie Q i pokolenia graczy zaplecze wstrząsowe... Pod tym względem długo jeszcze nic mu nie zagrozi... (choć nie wiem, czy wiecie, ale na więcej serwerów postawiono dla... Half-Life!)

Moja (skromna) opinia: Quake III Arena to rzetelny shooter przeznaczony głównie (jeśli nie jedynie) do gry z i przeciw żywym w sieci. Singleplayer (tak jak można się było spodziewać) należy traktować wyłącznie jako okazję do testowania plansz. Czy można jednak w tej sytuacji ogłaszać go bezpiecznym zwycięzcą pojedynku o mistrzostwo Krwawej Ligi? Cóż, nie sądzę. Zresztą - de gustibus... - dla mnie faworytem pozostaje zdecydowanie bardziej wyważony, nowatorski i piekielnie gający, a przy tym łatwiej dostępny (cenowo) Unreal Tournament!

Gem.ini

TONIC trouble



Czy znasz już Eda?

Niby spokojny facet, a wszyscy się na niego uwzięli!

Pomóż Edowi przejść trójwymiarowe poziomy i uciec przed drapieżnymi warzywami.

Szukaj w kioskach na terenie całego kraju!

Można też zamówić w sprzedaży wysyłkowej (patrz kupon wysyłkowy).

Ubi Soft

Copyright © 1999 Ubi Soft. Wszelkie nazwy, loga i znaki firmowe są strzeżone prawami autorskimi. Wszelkie prawa zastrzeżone.

**Tylko
36 zł
COOL
GAMES**

ZAMAWIAM

Imię:

Nazwisko:

Ulica: Nr. domu

Miejscowość:

Kod Pocztowy:

Województwo:

Tel:

Uwaga: w cenie egzemplarza zawarte są koszty wysyłki

Zamawiam:

☐ Nr. 2/99 15 zł ☐ Nr. 3/99 15 zł ☐ Nr. 4/99 30 zł ☐ Nr. 5/99 30 zł ☐ Nr. 6/99 20 zł ☐ Nr. 7/99 36 zł ☒ Nr. 8/99 36 zł ☐ Nr. 9/99 36 zł ☐ Nr. 10/99 36 zł



Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa SoftPress Sp. z o.o. i na korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

podpis

Adres redakcji:

**COOL
GAMES**

ul. Nowowiejska 5
55-080 Kąty Wrocławskie
tel. (071) 3167639
(071) 3167640
0601 857583

KUP GRĘ ZA ZALICZENIEM POCZTOWYM

Urban Chaos

"...W roku 1999 i siódmym miesiącu wielki król terroru nadejdzie z nieba...". Tak brzmiała przepowiednia Nostradamusa. Przez wieki wierzona, że się ona spełni. Teraz jednak wiem, iż tak się nie stało. Nie oznacza to jednak pomyłki Nostradamusa. Wszak za niecałe dwa tygodnie będzie 1 stycznia roku 2000. Może to właśnie w tym dniu nastąpi koniec Świata?

ELD (np: Dismember "hate campaign")

Mamy 31 grudnia 1999 r., godzina 23:59... Ulice Union City wypełnione są ludźmi pragnącymi świętować nowe milenium. Nieprzebrany tłum z niecierpliwością oczekuje tego wydarzenia... już za chwilę strzelą korki szampanów, a na niebie wykitną wybuchy kolorowych sztucznych ogni. Wszyscy chcą świętować tę uroczystą chwilę... Prawie wszyscy. Na ulicach bowiem nadal czai się zło. Przestępcy nie wzięli sobie wolnego i uliczne gangi terroryzują mieszkańców Union City. Na szczęście dla nich nad bezpieczeństwem czuwa doborowy duet S&M, czyli D'Arci Stern i Roper McIntyre. Z pozoru jest to niedobry zespół. D'Arci jest nieopieczoną absolwentką akademii policyjnej, a Roper byłym komandosem, typowym twardzielcem a la Arnold. D'Arci jest szczupłą dziewczyną, ale pozory mylą. Nikt nie dorówna jej w walce wręcz! Trochę gorzej za to idzie jej z bronią, lecz od czego jest Roper? Ten wielki mięśniak doskonale obsługuje wszelkie giwery oraz znakomicie zna się na materiałach wybuchowych. Oprócz wybornej znajomości karate D'Arci odznacza się wysoką inteligencją i to ona jest mózgiem drużyny S&M. Niestety, czasami ponosi ją młodzieńcza fantazja i gdyby nie doświadczenie Ropera mogłoby być nieciekawie. Ze zwykłymi opryskami radzą sobie więc bez problemów. Tylko czy dadzą radę zorganizowanym gangom?

Jeżeli lubisz szybką akcję, grałeś w Shadow Man, Tomb Raider, Drivera i Fighting Force i jeżeli polubisz te wszystkie gry, to Urban Chaos oferuje Ci to wszystko w jednym. Bardzo solidna gra, bez jakichś większych wad za to z całkiem dużą porcją zalet.



Kiedy usłyszałem pierwszy raz o Urban Chaos, to przyjąłem wiadomość o jej powstawaniu z totalną obojętnością. Nigdy nie przepadałem za nawalankami jak Street Fighter czy Mortal Kombat, wręcz tego typu gry omijałem szerokim łukiem. Co to za przyjemność nawalać w klawiaturkę, ile wlezie? Żadna. A jednak Urban Chaos mnie zaintrygował, a raczej trailer tej gry, który mogłem oglądać podczas imprez związanych z pobytami Lary Weller w Polsce. Dlatego mnie tak bardzo zaintrygował? Bo już po pierwszym obejrzeniu traileru wiedziałem, że to coś więcej niż zwykła, nudna nawalanka. To też było powodem, iż nie oponowałem przed zmierzaniem się z Urban Chaos.

Efektowny trailer trailerem, ale liczy się rzeczywistość. Na pewno się nie pomyliłem, dużo sobie

obietując po Urban Chaos, gdyż zgodnie z moimi przewidywaniami jest to coś więcej niż zwykła nawalanka. Debiutująca tym tytułem grupa developerska Mucky Foot, trzeba przyznać, miała bardzo ciekawy pomysł, aby uatrakcyjnić skostniały ostatnimi czasy gatunek bijatyk. Zaoferowali oni graczom produkt będący mariażem klasycznej nawalanki, TPP i zaprawili to wszystko odrobiną Drivera. Niezły czadzik, co? Ale to nie wszystko, bo chociaż fabuła nie jest zbyt oryginalna to jednak jest, a to przecież też zaleta dobrej gry. Wszystkie te elementy są udanie połączone i grało mi się w Urban Chaos całkiem nieźle.



Jak już wyżej wspominałem, wcielamy się w Urban Chaos w dwoje stróżów prawa, patrolujących ulice światowej metropolii, umownie nazwanej Union City. Union City to jednak nic innego, jak zwykła amerykańska miejscina. Taka jak New York, Chicago czy Los Angeles. Tyle że ukazana od jej mrocznej, prawdziwej strony. W Urban Chaos nie zobaczysz pięknych wystaw sklepowych sławnych jubilerów i domów mody. Zamiast tego znajdziesz się w zakamarkach brudnych, zasyfionych slumsów. Gdzie toczy się nieustanna walka o przeżycie, gdzie władzę ma zawsze lepiej uzbrojony i bardziej zdecydowany. W Union City rządzą gangi i sekty, a Ty musisz stawić im czoła. Nie będzie to łatwe i zajmie Ci to sporo czasu, ale kto z nas w dzieciństwie nie marzył o służeniu sprawiedliwości? No dobra, ja nie marzyłem, ale to dlatego, że chciałem zostać piłkarzem ;). Zabawa jest tym bardziej przyjemna, że nie musimy zbyt ostrożnie przestrzegać prawa. Jeżeli chcemy, to bez problemu możemy przestępcy sprzedać kopniaka prosto w... albo strzelić nieszczęślikowi prosto w czerep. Co będziesz sobie żałować? Przestępca to przestępca! Na brak pracy z pewnością nie będziesz narzekał, gdyż około trzydzieści misji to całkiem spora dawka giercowania.

Zanim jednak przejdziesz do wypełniania rozkazów służbowych i zanim zaczniesz uganiać się za przestępcami, czeka Was niestety obowiązkowy trening. Jak D'Arci przechodzi się treningi typowy dla uczniów Akademii Policyjnej, czyli walkę wręcz, tor przeszkód i jazdę samochodem policyjnym. Nie muszę chyba dodawać, iż na treningu obowiązują ograniczenia czasowe, a dopiero po zaliczeniu wszystkich egzaminów treningowych wyruszysz na ulice Union City. Ciężkie jest życie kadeta, ale z drugiej strony, gdyby nie ten obowiązkowy trening, to nasza zabawa nie trwałaby zbyt długo. Warto jednak trochę się pomęczyć i przejść przez szkolenie, bowiem potem czekają na Ciebie ulice Union City i bezkompromisowa walka z przestępczością. Kiedy już wyruszysz na pierwsze zadanie, to gwarantuję, że oniemiajesz. Mnie zaskoczyła przede wszystkim pełna swoboda i żyjące ulice Union City. Zgadza się, nie biegamy sami po ulicach w pogoni za niegrzeczными chłopcami. Życie metropolii toczy się swoim własnym życiem. Po ulicach spacerują przechodnie, po ulicach jeżdżą samochody... Może nie sprawia to takiego uczucia rzeczywistości jak miasto w Nomad Soul, ale i tak jestem pod dużym wrażeniem.

Nasza dzielna policjantka jest ukazana z kamery umieszczonej za jej plecami, czyli z popularnego TPP. Może nie ma takich zdolności ruchowych, jak Lara Croft czy Rynn z Drakana, ale i tak radzi sobie całkiem nieźle. Skacze, biega, wspina się, turla i oczywiście przede wszystkim walczy. I to jak! Co prawda, wszystkie chwytaki są dozwolone i D'Arci może kiedy chce sięgać po broń, ale to raczej specjalność Ropera (podobnie jak kij baseballowy ;)). Tak więc nasza ciemnoskóra bohaterka używa głównie pięści i nóg, aby pokazać "czarnym charakterom", kto rządzi na ulicach Union City i postawić ich przed obliczem sprawiedliwości. Czasami nawet się zastanawiałem skąd taka mała kobietka bierze tyle siły, aby przywalić pacjentowi z "obrotowy" w kły albo pociągnąć z kolana w... krocze. Auuu! Tak! Cios poniżej pasa musi boleć. Widać panna D'Arci namiętnie oglądała walki "naszego" Andrzejka ;). Koleś tak potraktowany, może co najwyżej skorzystać z "telefonu do przyjaciela" lub "pomocy publiczności" ;).

I tak właśnie wygląda większość gry. Biegamy, strzelamy i głównie walimy brzydkich facetów po zębach. Ten element gry to taki miks Shadow Man i Tomb Raider z Fighting Force. Ale nie samym bieganiem i walką na pięści nasza bohaterka żyje. Przypomnijcie sobie, co jest obowiązkowym punktem kulminacyjnym każdego filmu kryminalnego made in USA? Tak jest, mówię oczywiście o pościgach samochodowych. Nie zabrakło ich również w Urban Chaos. Bandyci często, gęsto uciekają z miejsca przestępstwa i



nasz dzielny duet jest zmuszony gonić ich po ulicach metropolii. Ten element gry przypomina nieco Drivera, aczkolwiek jest trochę gorzej zrealizowany. Co jednak nie przeszkadza dobrze się przy tym bawić. Fajnie się gna po ulicach Union City z wciśniętym pedałem gazu za uciekającymi zbirami. Misje, a raczej rozkazy, jakie przyjdzie wypełniać drużynie S&M, są dość zróżnicowane, chociaż po pewnym czasie gracz zaczyna odczuwać wrażenie, iż są one do siebie podobne, ale nic dziwnego, wszak w każdej chodzi o to samo, dopaść przestępcę. Tak czy inaczej, aby ukończyć Urban Chaos musisz przebrnąć przez około trzydzieści misji.

Nie tylko jednak pomysł na Urban Chaos jest bardzo dobry. Równie dobre jest wykonanie gry. Przede wszystkim pod względem graficznym, ale i z oprawą dźwiękową nie jest tak źle. Grafika, jak już dobrze wiesz, jest w pełni trójwymiarowa i nad

wyraz pełna drobiazgow. I nie chodzi mi tu tylko o wygląd Union City i jego mieszkańców. Fakt, wszystkie budynki, parki, parkomaty, hydranty czy parkingi wyglądają identycznie jak na amerykańskich filmach o dzielnych policjantach. To samo tyczy się samochodów i ludzi przemierzających ulice. Mieszkańcy Union City biorą aktywny udział w naszej grze. Od nich możemy zdobywać informacje potrzebne nam do ujęcia bandytów, a także kupować broń (czy to jest, aby na pewno legalne?). Mnie jednak urzekły jeszcze mniejsze drobiazgi. Ot, chociażby walające się po ulicach puszki czy liście. Niby nic ciekawego, ale... Liście kiedyś koło nich przebiegniemy

wznosząc się do góry, a puszkę możemy podnieść i cisnąć nią w przeciwnika. Drobną rzecz, a cieszy.

Osobna sprawa to oświetlenie lokacji. Łącząc po uliczkach Union City, czujemy się faktycznie jak w jakimś amerykańskim mieście. Lampy oświetlające ulice rzucają bardzo realistyczne światło i tworzą wspaniale wyglądające cienie. Czasami aż ciarki po plecach przechodzą, gdy wpadamy w pogoni za jakimś kolesiem do wąskiego, słabo oświetlonego zaułka... Brrr... Większość naszych akcji zresztą rozgrywa się po zapadnięciu zmierzchu (w końcu bandyci lubią mrok :)) i to tylko potęguje nastroje gry. Nieźle również prezentują się efekty "specjalne", takie jak tryskająca na prawo i lewo krew, unosząca się gdzieś indziej para i dym. A propos bryzgającej krwi to tak, jak w prawie wszystkich bijatykach keczup leje się chyba trochę zbyt obfitym strumieniem. Każde celne uderzenie D'Arci to istna fontanna posoki z nosa misiowatego faceta. I pomyśleć, że kobieciną wygląda tak niepozornie :). Podobają mi się również cut-scenki. Są one całkiem ładnie zrobione, a wykonaniem i treścią jak żywo przypominają filmy akcji. Nic tylko siedzieć i oglądać jak przed naszymi oczami rozgrywa się kolejny dramat na ulicach Union City.

Małe zastrzeżenia mam za to do animacji postaci. Chwilami to, co wyrabia nasza bohaterka podczas akcji prezentuje się mało realistycznie, ale to może jest tylko czeplanie się na siłę? Za to trochę większe zastrzeżenia mam do muzyki oraz dźwięku. W przypadku dźwięku chodzi mi o słownictwo używane przede wszystkim w cut-scenkach. Wiem, że taka jest teraz moda (vide Kingpin) i zwiększa to realizm gry (wszak każdy złoczyńca rzuca "mięsem"), ale bez przesady. Niech sobie kolesie gadają slangiem, ale czy zaraz muszą tak bluźgać? Również gadki wygłaszane przez bohaterów podczas gry nie stoją na najwyższym poziomie. Widać amerykańscy policjanci są tylko trochę bardziej inteligentni od naszych stróżów prawa. Muzyka przynajmniej jak dla mnie jest z lekką wkurzającą. Ale to może dla tego, iż nie cierpię amerykańskiej muzy. Komuś innemu zapewne nie będą przeszkadzały te hip-hopowo, raperskie (?) rytmy. To po prostu kwestia gustu.

Zamiast rozpisywać się i uzasadniać jak dobrą grą jest Urban Chaos powiem krótko: kupcie ją, a sami się przekonacie, czy jest naprawdę dobra. Jeżeli lubisz szybką akcję, grałeś w Shadow Man, Tomb Raider, Drivera i Fighting Force i jeżeli polubicie te wszystkie gry, to Urban Chaos oferuje Ci to wszystko w jednym. To bardzo solidna gra, bez jakichś większych wad za to z całkiem dużą porcją zalet. I co warto podkreślić jest to debiut grupy programistów ukrytych pod nazwą Mucky Foot. Ciekawe czy przygody D'Arci doczekają się tytułu kontynuacji co panna Croft?

Postacie

D'Arci Stern

Imię i nazwisko: D'Arci Stern
Narodowość: Amerykanka
Miejsce urodzenia: Chicago
Data urodzenia: 07.07.1970
Stan cywilny: panna
Grupa krwi: A
Wzrost: 5' 8"
Waga: 113 lbs
Kolor włosów: czarne
Kolor oczu: szare
Komentarz: Niedawno ukończyła akademię. Jest specjalistką od walki wręcz, znakomicie wyszkoloną w karate. Preferuje raczej broń niewielkich rozmiarów. Sprawiedliwość jest dla niej wszystkim. Ambitna, inteligentna, lojalna...



Roper McIntyre

Imię i nazwisko: Roper McIntyre
Narodowość: Amerykanin
Miejsce urodzenia: Los Angeles
Data urodzenia: 01.01.1944
Stan cywilny: kawaler
Grupa krwi: A
Wzrost: 6' 4"
Waga: 185 lbs
Kolor włosów: brązowe, lekko przyprószone siwizną
Kolor oczu: niebieskie
Komentarz: Brak jakiś konkretnych danych. Jest ekspertem od broni i materiałów wybuchowych. Doskonale radzi sobie na ulicy. Fanatyczny, bezkompromisowy...



Ocena:

8

Demo na CD 02/2000

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Eidos Interactive

Dystrybutor:

Mirage

tel. (022) 616 1551

Internet:

http://www.eidosinteractive.com

Wymagania:

P 233, 32 RAM, WIN 95/98, CDx8,

Direct X 7.0, karta muz.

Akcelerator:

konieczny

Plusy:

- ciekawie pomyślane
- niezła muzyka
- TPP + nawalanka + Driver = Urban Chaos
- duża "interaktywność"
- żyjąca metropolia
- grafika
- prawo jest zawsze po naszej stronie!

Minusy:

- taki sobie motion capture postaci
- wymagania sprzętowe

Panzer Elite



Tak to w życiu bywa: że to, co mamy - nie jest doceniane. Ale wystarczy, by tego czegoś brakło... Ta nader filozoficzna refleksja nasza mnie w momencie, gdy rzutem ciąta na taśmę uprzedziłem Elda i przechwyciłem CDka z tytułowym Panzer Elite. A jakiś rok temu - pamiętam - strasznie narzekałem, że zostałem wrobiony w kolejne symulacje czołgów z okresu II wojny światowej. No, ale wtedy dotarły do nas dwie takie gry w ciągu miesiąca. A potem przez rok na ten temat nie pojawiło się NIC. Można więc było zatęsknić...

Mac Abra

Z radością spieszę więc donieść, że warto było się troszkę poprzepychać lokciami w walce o tę gierkę. Panzer Elite to niewątpliwie najlepszy - i najbardziej skomplikowany - symulator czołgu z tego okresu. I choć gra nie jest pozbawiona kilku wad, to grać w nią warto. Ba - trzeba. I to nawet niekoniecznie tylko wtedy, gdy jesteś tylko (?) fanem symulacji. Jeśli lubisz strategię (ale i symulację też), to również traficie na grę grzechu wartą...

Dokumenty proszę!

Panzer Elite to gra łącząca symulację dowodzenia plutonem czołgów (w czasie II wojny) z bardzo realistyczną symulacją tychże maszyn. Walczymy po stronie Niemców lub Amerykanów na kilku frontach: północna Afryka, Sycylia, Włochy, Normandia, w latach 1942-1944.

Czołgi i inne maszyny

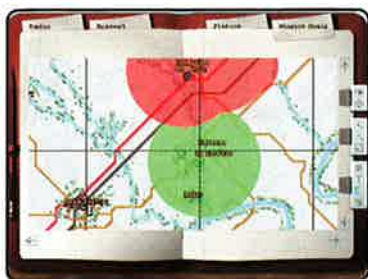
W sumie w grze występują 84 (!) typy maszyn. Naturalnie nie oznacza to, że możesz zasiąść za sterami dowolnej z nich. I rzecz jasna nie są to tylko czołgi; w grze napotkasz także multum innych pojazdów - od zwiadowczych jeepów, samochodów pancernych i różnorodnych transporterów opancerzonych, po samobieżne działa. A jeśli idzie o czołgi i niszczyciele czołgów... Niemcy mają do wyboru 12 maszyn: 3 odmiany Pz III, 4 odmiany Pz IV, 3 wersje Pantery i 2 typy Tygrysa I E (tj. jego wcześniejszą i późniejszą odmianę). Amerykanie to przede wszystkim rozmaite wersje Sher-

mana (włącznie z Jumbo) oraz lekki Stuart i szybki niszczyciel czołgów M10. Naprawdę dziwi mnie brak (po niemieckiej stronie) takiej maszyny jak Królewski Tygrys. To przecież najpotężniejszy i chyba najlepszy czołg II wojny. Mogę to sobie wytłumaczyć tylko w jeden sposób - w tej maszynie byłoby graczowi za łatwo i za przyjemnie :). A przez to, że gra nie obejmuje roku 1945, Amerykanie pozbawieni zostali M-26 Pershing - pierwszego naprawdę porządnego czołgu, jakim dysponowali podczas II wojny; czołgu, który w końcu mógł jak równy z równym prowadzić pojedynki ogniowe z Tygrysami i Panterami. Trochę szkoda. Nie mogę też nie zauważyć, że w takim Panzer Commander mieliśmy dużo większy wybór maszyn (i czterech nację). Czyżby krok wstecz?



U dołu:
Ten gość podałku domu za-
prawno klóra to maszynę wy-
nroć... Aha, widzimy w le-
wym górnym rogu czołg z
paracalem przeciwoleciec-
nym, nie był standardowym
wypożyczeniem wojsk USA :)





Grafika i engine

Engine gry zasługuje na uznanie - umożliwia uzyskanie dużego realizmu w wyglądzie czołgów jak i "detailedności" tła. Można by się spierać czy modele czołgów w PE są lepsze od tych z Panzer Commander... ale to byłaby akademicka dyskusja. Moim zdaniem jest remis: czołgi w PE są lepiej odwzorowane - za to w PC były lepiej zainicjowane (Panzer w ogóle się tu nie liczy). W PE rażą mnie nieruchome koła napędowe i nośne w czołgach oraz kiepsko animowane gaśnice. "Elita" bardzo ładnie współpracuje z dopalaczami (mając choćby Voodoo 1, wystarczy ci P233 + 32 Mb Ram), zaś w trybie software'owym gra wygląda całkiem nieźle i nie żąda kosmicznego sprzętu (powiedzmy, że P2-266 + 64 Mb pozwolą już grać bez nadmiernej irytacji na skokowość grafiki). Gra jest mocno interaktywna - domki czy murki można do woli demolować (także taranem!), drzewa nie są już robione ze zbrojonego betonu ;); na ziemi zostają ślady gaśnic, pociski zaś żłobią w niej spore kraterki, niekiedy mocno utrudniające jazdę. Miłe... Do tego - nawet, gdy walki toczą się na pustyni - teren jest urozmaicony. Nie ma tak, że położono jedną teksturę na jakiś kilometr kwadratowy. Drzewka, krzaczki, murki, ruiny, budynki, zasieki itp., itd. Jest na co popatrzyć. Warto też pochwalić animację zniszczenia czołgów. Wprawdzie jeszcze się nie doczekamy widoku załogi opuszczającej płonący wrak... ale widać czasem zerwaną eksplozją amunicji wieżę, wzlatającą w niebo, czy (szczególnie w wypadku Shermanów, niech im złomowisko lekkim będzie)

Piechota

Jeeeeeah! Nareszcie na polu walki pojawia się piechota!!! Wprawdzie można się czeplić np. sposobu animacji ruchu (dziwne skoki, kolektywny sposób poruszania się etc.) czy jej AI - ale wreszcie czołgowe kaemy nie są kwiatkiem do kożucha. Piechota zresztą może sprawić graczom troszkę kłopotów - trudno ją czasem wykryć (szczególnie w walkach w mieście), a panzerfausty czy inne bazooki na bliski dystans są morderczo skuteczne. No i nie ma to jak widok kilku skulonych postaci, zwiewających zygąkiem spod naszego ognia pomiędzy płotami :). Swoją drogą zdziwiła mnie nikła skuteczność pocisków odłamkowych w tej grze. Zdarzało się, że 88-milimetrowy pocisk eksplodował o kilka metrów od przyczepionych żołnierzy, nie czyniąc im większej szkody. Fakt, że zwykle po takim "mocnym akcentie" wiali, ile sił w nogach i można ich było zdjąć z kaemów - no ale pocisk kal. 88 mm to nie w kij dmuchał, przy tak bliskiej eksplozji powinien roznieść połowę drużyny w strzępy samą energią kinetyczną wybuchu oraz falą uderzeniową, o szrapnelach nie wspomniawszy...

Panzer Elite to niewątpliwie najlepszy - i najbardziej skomplikowany - symulator czołgu z tego okresu. I choć gra nie jest pozbawiona kilku wad, to grać w nią warto. Ba - trzeba. I to nawet niekoniecznie tylko wtedy, gdy jesteś tylko (?) fanem symulacji.

strugi płonącej benzyny, tryskające wokół trafionej maszyny i buzuje na ziemi. Ogólnie grafikę i engine oceniam jak najbardziej pozytywnie.

Dowódca

Dowódcą jesteś w tej grze na dwóch poziomach. Pierwszym jest dowodzenie swoim czołgiem. Możesz, rzecz jasna, wcielić się w dowolnego członka załogi... ale możesz też po prostu być szefem, który np. wskazuje cel i czeka aż podwładni zrobią co do nich należy. Jednak dużo bardziej satysfakcjonujące jest wcielenie się w rolę dowódcy plutonu czołgów. I już nie chodzi tylko o to, że dodaje to grze posmaczku strategii (planowanie misji, wybór celów, taktyka walki, wzywanie wsparcia artyleryjskiego itd.). To też. Ale po raz pierwszy w takim symulatorze nasze dowodzenie nie dotyczy tylko samej walki. Dowódcą jest się nie tylko w boju... Zatem zobaczysz, ile obowiązków ma na swej głowie dowódca plutonu: uzupełnianie zapasów paliwa i amunicji, motywowanie swoich ludzi (choćby medalami...) do walki (morale załóg w tej grze ma WIELKIE znaczenie), uprzedowanie i naprawa maszyn (jest sporo bajerków, które można zainstalować lub doczepić do pojazdów), uzupełnianie strat itd. No i pamiętaj, że jeśli podczas misji coś Ci się stanie - nie ma litości, nie ma, że przenosisz się do następnej maszyny itd. Try again!

Cały czas musisz ponadto pamiętać, że spoczywa na Tobie odpowiedzialność za życie kilkunastu ludzi zamkniętych w stalowych pudłach, które jakże łatwo stają się stalowymi trumnami. W końcu każdego z członków plutonu znasz osobiście; wiesz jak wygląda, znasz jego słabe i mocne strony. To nie jest już tylko nazwisko w rubryce "straty" - to człowiek, który zginął dlatego, że Ty podjąłeś złą decyzję albo nie potrafiłeś sprostać sytuacji. Ma to swój specyficzny posmaczek, oj ma.



49⁹⁰

Symulator walk samolotów z pierwszej wojny światowej. 12 autentycznych maszyn. Zróżnicowane misje.

Spinalny Świat



89⁹⁰



całkowicie po polsku

Gra przygodowa osadzona w świecie magii i czarów.

Mnóstwo oryginalnych i ciekawych zagadek.



89⁹⁰



Przygodowa gra walki w fascynującym renderowanym świecie 3D

L.K. Avalon
skrytka 66, 35-959 Rzeszów
tel: (17) 856 99 12
email: office@lkavalon.com

Wymagania: P166, Windows 95/98, CD (ACM1918 dodatkowo akcelerator 3D)
Wysyłka do 24 godzin od zamówienia!
Doliczamy 7 zł kosztów pocztowych.

www.lkavalon.com



Sterowanie

Tu muszę jednak pomarudzić. Sterowanie nie jest mocnym punktem Panzer Elite. Z jednej strony należy pamiętać, że mocno rozbudowana klawiszologia to efekt tego, że gra też jest mocno rozbudowana. Jednak mimo wszystko uważam, że - gdyby komuś się chciało - można było znacznie ułatwić życie graczowi. Ja np. stale miałem problemy z przejściem z widoków wewnątrz czołgu na tryb obserwacji zewnętrznej (tj. nie chodzi o samo wychylenie się z czołgu na zewnątrz, a spojrzanie na maszynę jakby oczami obserwatora, znajdującego się obok niej). Wiele mi nie pomógł nawet specyficzny HUD, widoczny cały czas na ekranie, który obsługuje myszką. Niby dzięki temu steruje się prościej... ale i dłużej, a w walce każda sekunda ma swoje znaczenie. Więc chcąc nie chcąc znów przepraszamy się z klawiaturą i kilkudziesięcioma (!) zdefiniowanymi ich kombinacjami. Naturalnie może winne są tu moje drewniane paluchy i wrodzona tępotą; może brak obycia w tych naprawdę skomplikowanych symulatorach (np. lotu odrzutowym myśliwcem), gdzie taki poziom komplikacji sterowania jest standardem. Nie wiem. Wiem za to jedno - strasznie kłamałem podczas nauki klawiszologii i zajęło mi dobrych kilka godzin, zanim (z grubszą!) zacząłem sobie radzić.

Tryby gry

Instant Action - masz po prostu przeżyć, ile zdołasz :). Szkoda, że jest tylko jedna misja tego typu i nie można sobie np. wyedytować przeciwko jakimś maszynom wroga walczyć (choć można wybrać nasze czołgi).

Single Scenario - to po prostu wycięte misje z kampanii (i to sporo, bo niemal 40). Przykre o tyle, że po przejściu kampanii granie w scenariusze przypomina spożywanie odgrzanego obiadu...

Campaign - od tego należy zacząć rozgrywkę :). Cała radość tej gry to właśnie kampanie. Wszystko inne wygląda na dodane na siłę. A jest ich trzy.

Do tego dochodzi tryb multiplayer (nie ma to jak deathmatch czołgami :)). Natomiast moje zdumienie budzi brak tutoriali i misji treningowych. W tak skomplikowanym (patrz akapit wyżej) symulatorze powinno być coś

U dołu:
Tygrys w akcji.



takiego. Nie każdy rodzi się od razu Gustlikiem czy innym Wittmanem :(. Fakt, że można sobie jakoś sprepować misję treningową (grając w solowy scenariusz z wyłączonymi wszelkimi opcjami "realizmu") - ale to tylko namiastka.

Realizm

Właściwie trudno jest mi tu zdefiniować, co tak naprawdę sprawiło, iż chył głowę przed twórcami tej gry; gry tak realistycznej, jak żaden dotąd symulator czołgu z tego okresu. Na pewno ma w tym swój udział fakt, że nie było dotąd takiego symulatora z równie mocno rozbudowaną opcją menagementu. Myślę, że decyduje tu przede wszystkim dbałość o wiele najrozmaitszych detali. Szczegółów, które może same w sobie nie są nadmierne ważne - ale gdy połączymy je w całość... I nagle, gdy okazuje się, że faktycznie istnieje odczuwalna różnica w np. mocy penetrującej niemieckie pociski przeciwpancerne tego samego kalibru wz.39 i wz.40; że wnętrza (i zewnętrzna :) czołgów odtworzono z zaskakującą o obsesję dokładnością; że faktycznie Sherman ma znaczne problemy z pokonywaniem wznieścień, na które Pantera wjeżdża z gracją konia wyścigowego; że przyspawany przez nas dodatkowy czołowy pancerz istotnie i odczuwalnie zwiększa nasze szanse przeżycia; że Tygrys pali paliwo jak smok, a jego



wieża przy małych obrotach silnika obraca się irytująco powoli(*); że na tor lotu pocisku ma wpływ m.in. temperatura otoczenia i ciśnienie atmosferyczne... Do tego dochodzą takie bajery, jak doskonała oprawa dźwiękowa i 1001 innych malutkich rzeczy, których tak naprawdę w ogóle nie ma się nie widzi, nie słyszy (**), nie czuje... I nagle odczuwamy głęboki podziw i respekt dla tej gry. Bo w niej realizm jest naprawdę pisany przez duże R.

(*) mechanizm napędowy wieży Tygrysa skonstruowano w tak dziwny sposób, iż moment obrotowy silnika czołgu bezpośrednio przekładał się na szybkość poruszania się wieży. W niesprzyjających warunkach obrót o 360 stopni trwał ponad minutę! Sherman robił to w czasie ponad 3x krótszym! Ie była to chyba jedyna rzecz, w której Sherman przewyższał Tygrysa... i zwykle Shermanom to niewiele pomagało.

(**) - na przykład niemiecki akcent załogi (mówiącej po angielsku) niemieckich czołgów. Cool.

Jest dobrze - ale...

Po takiej dozie zachwytów, z lekka jeno kontrapunktowanych szpilami krytyki, wypadałoby wystawić grze tak minimum 9/10 i nominować do znaczka jakości... Ja jednak tego nie uczynię. Parę rzeczy w grze jeszcze nie jest takie, jak być powinno. (Np. obecność piechoty - piękna sprawa, ale brak tu odpowiedniej głębi; mam wrażenie jakby piechocie powiedziano, że statystuje w grze akcji, a nie rasowym symulatorze). Paru rzeczy nie ma zaś wcale (wspomnę o jednej: niewybaczalna nieobecność Tygrysa 2 - w drugiej połowie roku 1944 czołg ten był już używany w warunkach bojowych na froncie zachodnim! Whyyy?!). A i sterowanie grą nie jest bynajmniej idealnym (by delikatnie to ująć). No i jest kilka innych wad... Dlatego, choć z satysfakcją grałem w Panzer Elite, z wielką nadzieją czekam na... Panzer Elite 2. Już z góry cieszę się uczcią, która nas czeka; pod warunkiem, że zostanie poprawione to, co do tej pory jeszcze szwankuje. □

Ocena:

8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Psygnosis

Dystrybutor:

L.E.M. tel. (022) 6428165

Internet:

http://www.panzerelite.com

Wymagania:

P-233 lub P2-233 32/64 Mb.

Win 95/98, DirectX CDx4

Akcelerator:

Wskazany

Plusy:

- najrealistyczniejsza dotąd symulacja czołgu z II wojny
- rozbudowane (jak na symulator) opcje menagementu
- staranne efekty dźwiękowe i Speeche
- niezła grafika
- staranne odwzorzenie wyglądu i wnętrza czołgów
- jest piechota na polu bitwy!!!

Minusy:

- brak jakiegokolwiek tutoriala
- brak Królewskiego Tygrysa
- dość męczące do "obcykania" sterowanie
- dlaczego akcja gry kończy się w 1944?
- nieruchome koła czołgów
- niby są dostępne 23 czołgi - ale tak naprawdę dużo, dużo mniej

Avalon Hill's Diplomacy

Diplomacy, stworzone przez Microprose, to nie innego jak przeniesienie na komputer popularnej na Zachodzie gry planszowej. Sama idea rozgrywki została wymyślona już dawno temu przez niejakiego Allana Calhamera, a ostatecznie skryształizowała się w latach pięćdziesiątych. Od tego czasu, wydawana w wielu krajach, cieszy się niestabnym powodzeniem.

Łukasz Bonczol

Wersja komputerowa ma jedną przewagę nad swoim "papierowym" pierwowzorem. Otóż, aby zagrać w tego ostatniego, wymagany jest komplet siedmiu osób. Więc jeśli jesteście odosobnieni w swoich strategicznych ciągłotkach, a długie zimowe wieczory dłużej się Wam w nieskończoność, to możecie śmiało zagrać samemu, mierząc się z komputerem lub innymi maniakami w internecie. Sama rozgrywka może wydawać się prostą, lecz w tej prostocie tkwi cały geniusz autora. Dobra gra ma bowiem to do siebie, że przy maksymalnie uproszczonych zasadach oferuje niezliczoną ilość wariantów rozgrywki i strategicznych możliwości (np. szachy).

Na pierwszy rzut oka Diplomacy przypomina klasycznego Riska. Akcja rozgrywa się na kolorowej, podzielonej na duże pola mapie Europy z początku wieku. Nawiasem mówiąc szkoda, że tylko jej. Twórcy komputerowej adaptacji, dysponując możliwościami płyty CD, mogli się pokusić o dodanie także innych rejonów globu. Siedmiu graczy, reprezentujących największe mocarstwa, dąży do opanowania jak największego terytorium. Im więcej posiadają, tym więcej jednostek mogą wystawić na mapie. Istnieją szczególne prowincje, których zajęcie umożliwia postawienie nowej jednostki. Z kolei, jeśli stracimy takie pole, musimy zdjąć z planszy jedną, wybraną jednostkę. Tych ostatnich są tylko dwa typy: armie i floty. Pierwsze przydają się do wojaży lądowych, drugie kontrolują morza, prowincje brzegowe oraz mogą transportować i wspierać armie. Taki ubogi asortyment jednostek jest z początku niezbyt zachęcający. Zapewniam jednak, że to nie one decydują o powodzeniu prowadzonych przez nas działań. Nie liczy się nawet ich siła!!! Tutaj wszystko zależy od kombinowania i tytułowej dyplomacji.

Aby zająć jakąś prowincję należącą do innego mocarstwa, nie wystarczy wydać odpowiedniej liczbie jednostek rozkazu do ataku. Musimy się jeszcze zatroszczyć o uzyskanie poparcia innych potęg. W przeciwnym razie, ze zwycięstwa nici. Na domiar złego, kiedy nasz przeciwnik posiada takie samo poparcie, zaczyna się próba sił, arbitraż itp. W ostateczności może się okazać, iż sytuacja kończy się remisem. Oczywiście, najlepiej wcześniej uprzedzić naszych sojuszników o zamierzonych akcjach. Najlepszy nawet sojusznik, zaskoczony jakąś nagłą, zuchwałą akcją, może stracić do nas zaufanie i zacząć kręcić coś na boku z innymi. Negocjacje odbywają się w specjalnych pokojach, gdzie możemy spokojnie ustalać posunięcia, zawierać sojusze, ustalać strefy neutralne, zabiegać o poparcie dla naszych planów... A wszystko to za plecami innych graczy. Możemy się oczywiście zapoznać z oficjalnymi oświadczeniami o rezultatach rozmów innych mo-

carstw, które ogłaszają przymierza czy wojnę.

Tura podzielona jest na kilka faz, podczas których informujemy innych o swoich zamiarach, wydajemy rozkazy, obserwujemy ich wykonanie, zajmujemy się rozwiązywaniem konfliktów w punktach zapalnych, wycofujemy się po napotkaniu zbyt silnego oporu, wystawiamy nowe jednostki, w końcu zajmujemy się podsumowaniem całego rozgardaszu, zysków i strat.

Gra się całkiem przyjemnie, niezauważenie mijają kwadransy i godziny. Nic dziwnego, skoro pomysł sprawdza się już od blisko pięćdziesięciu lat. Prawdziwa zabawa zaczyna się dopiero w sieci. Możemy wtedy dowolnie wysyłać noty dyplomatyczne i knuć za plecami przeciwników. Każdy, kto spróbuje chociaż raz tego typu zabawy, wnet przekona się na własnej skórze, iż w polityce nie ma sentymentów. Żadna z gier, w które dotychczas grałem, nie dawała tego odczuć tak dobitnie. Rokowania w stylu: "...odstęp od zamiaru zaatakowania A, a ja w zamian wesprę cię przy zajmowaniu B, pod warunkiem, że nie zbliżysz się do C, które w poprzedniej turze uczyniliśmy strefą neutralną...", stanowią prawdziwe wyzwanie dla pragnących wyżytki intelektualnej.

O grafice wiele napisać się nie da, poza tym, że dobrze spełnia swoje zadanie i nie męczy oczu podczas wielogodzinnych sesji. Cały czas przygrywa za to całkiem przyjemna, klasyczna muzyeczka. Oczywiście osobom nie gustującym w klasyce może się wydać za mało agresywna. Jak dla mnie jednak w sam raz. Właściwie, po pewnym czasie, przestaje się na nią zwracać uwagę. Klimatyczne intro pozwala dobrze wczuć się w świat gry. Wzbogacono je w kilka króciutkich dokumentalnych, czarno-białych, sekwencji. Wyglądałoby ono na naprawdę wysmakowane, gdyby nie drobny szkopuł. Otóż na mapie, która powinna pochodzić z 1901r. (jak informuje napis) zaznaczone są państwa we współczesnych granicach. Ot taki drobny buraczek, a jednak raz, Polska jest w granicach po zakończeniu drugiej wojny...

Początkowo dyplomacja zraziła mnie czystością (przysięgam, że początkowo użyłem słowa "siermiężnością") rozgrywki. Jednakże zmusza do gry musiałem się tylko przez pierwsze pięć minut, bo później prawie się w niej zakochałem. Naprawdę kawałek niezłej strategii, który ucieszy wszystkich "jajogłowych" zwolenników strategii. W szczególności zaś posiadających kilku kumpiów, chętnych do partyjki w sieci.

Tak się składa, że mamy w redakcji oryginalną planszową grę, która czeka na właściciela. Wystarczy wymienić na karcie pocztowej nazwy pięciu z siedmiu mocarstw występujących w grze, umieścić swój dokładny adres, a następnie przesłać ją do nas. Koniecznie



z dopiskiem: "Konkurs Dyplomacy". Wśród prawidłowo wypełnionych zgłoszeń wylosujemy szczęśliwego zwycięzcę. Ogłoszenie laureata nastąpi w nr 4/2000, a odpowiedzi nadsyłajcie do końca lutego.

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Microprose / Habsbr Interactive

Dystrybutor:
CD PROJEKT tel. (022) 8257151

Internet:
<http://www.microprose.com>

Wymagania:
P 166 MMX, Win 95, Cd-Rom Bx,
32MB RAM, DirectX 7.0, SVGA

Akcelerator:
Nie

Plusy:

- Niedzielną ilość kombinacji przy prostych zasadach
- Na podstawie sprawdzonego pomysłu
- Kawałek porządnej strategii - zmusza do myślenia

- Minusy:**
- Dla niektórych może się okazać nudna
 - Trzeba znać łrosczkę angielskiego



SWAT 3

CLOSE QUARTERS BATTLE

Symulatory działań jednostek antyterrorystycznych na stałe już zagościły na ekranach naszych komputerów. Jeszcze niedawno wydawało się, iż gry takie nie mają w ogóle prawa bytu. Kto bowiem miałby ochotę przechodzić kilkakrotnie tę samą misję, aby na końcu zostać jednym strzałem skoszonym przez przeciwnika? Wydawało się, że tak daleko posunięty realizm klęci się z grywalnością produktu i zachęci doń jedynie niezwykle wąskie grono graczy - koneserów. Jednak pewna mała firma, zrobiła ten ryzykowny krok i wydała przetomową grę Rainbow Six. Wśród zalewu nudnych klanów Quake'a, nowa gra zachwyciła graczy na całym świecie świeżym podejściem do tematu. Statystyki ze sprzedaży ostatecznie obaliły twierdzenie, iż nie da się ze sobą połączyć ekstremalnego realizmu z wysoką grywalnością.

Łukasz Bonczol

Większość starych, komputerowych wyjadaczy, zauważy zapewne w tym momencie, iż seria SWAT (o ostatniej jej części mowa będzie w tym artykule) powstała na długo przed tym jak firma Red Storm Entertainment ujrzała światło dzienne. Więc po co ten wstęp dotyczący Rainbow Six? Otóż bez cienia wątpliwości to właśnie z niego twórcy SWAT 3: Close Quarters Combat czerpali najlepsze wzory.

Pierwsze pytanie, jakie przyszło mi na myśl po przeczytaniu w Internecie zapowiedzi dotyczących najnowszego dzieła Sierry, brzmiało: jak wypadnie przeniesienie lansowanego przez kolejne SWATy stylu rozgrywki w środowisko 3D? Po zapoznaniu się z finalną wersją gry muszę przyznać, że wypadło całkiem niezle. A do gry spod znaku Toma Clancy'ego jeszcze powrócimy, co przy omawianiu SWAT 3, porównania do tej pierwszej nasuwają się nieuchronnie.

Miejscem akcji, tradycyjnie już, jest Los Angeles. Tym razem w "mieście aniołów" odbywać się będzie konferencja pokojowa, na którą przybyli przedstawiciele państw z całego świata. Oczywiście, wielu ugrupowaniom terrorystycznym zależy na sparaliżowaniu toku obrad, więc chłopcy w kominiarkach będą mieli pełne ręce roboty. Do tego dochodzą jeszcze codzienne zadania jak aresztowania, czy też uwalnianie zakładników z rąk gotowych na wszystko porywaczy. Wszystkie te atrakcje czekają na nas w misjach rozgrywanych pojedynczo lub w kampanii. Szkoda tylko, że nie ma już możliwości jej rozgrywania po stronie terrorystów. Cóż, po ostatniej serii tragicznych incydentów z bronią palną, jakie miały miejsce w amerykańskich szkołach...

Teraz gra, w której strzelamy sobie beztrudno do stróżów prawa, musiałaby z pewnością zostać obwarowana ostrymi restrykcjami wiekowymi. A to oznacza przecież mniejsze zyski. Lepiej żeby rodzice kupowali swoim po-



ciechom SWATa pod choinkę w nadziei, że w przyszłości wyrosną na prawych obywateli...

W samym sposobie rozgrywania kampanii także zaszły pewne zmiany. Nieprawdą, że SWATem (czyt. światem;) rządzą pieniądze. I dobrze, bo przyznam, że w drugiej części strona ekonomiczna nieco mnie drażniła. Rozumiem, że pieniądze podatników są święte (marzenia...), ale z drugiej strony na spręcie i ludziach, od których niejednokrotnie zależy życie zakładników, oszczędzać nie wolno. Dlatego irytowało mnie, kiedy w którejś z misji musiałem spuszczać nieco z tonu, ze względów oszczędnościowych. Brak wątku finansowego zrównoważono lepiej rozbudowanym wątkiem personalnym. Sprawia on, że lepiej poznajemy swoją własnoręcznie wyselekcjonowaną drużynę i bardziej dotkliwie oplakujemy każdą stratę...

Przed rozpoczęciem każdej misji, możemy mniej lub bardziej dokładnie zapoznać się z wyglądem pomieszczeń, życiorysami i fizjonomiami zakładników i terrorystów, czy innymi okolicznościami mogącymi ułatwić zadanie. Radzę dokładnie przestudiować wszystkie zdjęcia, aby potem mieć pewność do kogo się strzela. Niestety, nadal brak fazy planowania, której dodanie byłoby uzasadnione, a wręcz wskazane w misjach polegających na odbijaniu zakładników czy aresztowaniach. Rozumiem, że w wielu sytuacjach kryzysowych SWAT "musi działać" z biegu. Ale co wtedy, gdy podejrzany o dokonanie zbrodni śpi sobie w najlepszej w swojej willi, a nasze zadanie polega na aresztowaniu delikwenta? Czy nie lepiej byłoby przeanalizować sytuację przed akcją i wydać stosowne rozkazy "co robić gdy...". Dałoby się w ten sposób uniknąć wielu przykrych niespodzianek i "wypadków przy pracy". Brak także opcji "Replay", o której pomyślano już przecież w sequele znanego Rainbow 6. Uniemożliwia to analizę błędów i odbiera grze aspekt edukacyjny. (Co ja piszę? Czy ktoś w ogóle będzie się próbował czegoś nauczyć z takiej gry? Na pewno nie członkowie prawdziwego oddziału antyterrorystycznego! Wszyscy, którzy czytali recenzję SWAT 2, a co za tym idzie i opinię człowieka "z branży", wiedzą, że zdobyte przed monitorem doświadczenie wystarcza jedynie do pierwszego spotkania z prawdziwym terrorystą). A niekiedy chciałoby się raz jeszcze "na sucho" obejrzeć przebieg jakiejś akcji, kiedy pierwsze emocje już opadną.

Grając w Close Quarters Battle, odniosłem wrażenie, że rozgrywka stała się nieco uboższa w stosunku do części drugiej. Jako pierwszy daje się zauważyć brak snajperów. Jest to znaczący minus. Dalsze śledztwo wykazuje, że i tak nie było ich gdzie rozmieszczać. Obszar akcji został mianowicie drastycznie ograniczony. Zdecydowana większość misji rozgrywa się w zamkniętych pomieszczeniach. Jeżeli mamy dla przykładu uwolnić zakładników, przetrzymywanych w piwnicy pewnego sklepu, to misję rozpoczynamy na ulicy w



bezpośrednim pobliżu drzwi wejściowych. I nie ma tutaj możliwości oddalenia się od miejsca startu nawet o kilkanaście metrów. Zapomnijcie nawet o przejściu na drugą stronę jezdni. A przecież całkiem rozsądnym posunięciem wydawałoby się umieszczenie naprzeciwko jednego z naszych, oczywiście wyposażonego w broń długą, tak aby mógł kontrolować wnętrze sklepu i w razie czego wesprzeć szturmujących ogniem.

Saperów także brak, więc jeśli już natkniemy się na bombę... (Tu dygresja: tą swoją obecność komunikuje głośnym tykaniem lub innym dźwiękiem - śmiech na sali. Taki numer tolerować można w amerykańskich filmach akcji kategorii "C". W rzeczywistości, jaki terrorysta chciałby wyposażać swoją ukrytą "zabawkę" w mechanizm informujący saperów o jej potencjalnym położeniu? Przecież bomby buduje się po to, aby wybuchły, a nie po to, aby je rozbrajać. Czasami bomba rzeczywiście tyka, ale raczej tylko wtedy, gdy to pułapka zastawiona na naszego specjalistę, ale to już zupełnie inna para kaloszy i wbrew temu, co pokazuje SWAT 3, nie należy się



cały swój strategiczny urok i zamienia się w strzelankę typu "prę do przodu i wymiatam". A tego przecież oczekujemy od Quake i Unrealu...

Natychmiastowe wejście do budynku dwoma przeciwnymi wejściami naraz jest praktycznie niemożliwe. Co gorsza, członkowie elitarniej jednostki SWAT nadal muszą wchodzić do budynków jak listonosz czy domokrązca. A skoro



brać za jej rozbrajanie). No więc, jeśli natkniemy się na bombę, to musimy wziąć się za jej rozbrajanie przy pomocy szczyryka (sic!). Panowie!!! Przecież to niedopuszczalne. O wiele bardziej rozsądne jest w takiej sytuacji ewakuowanie wszystkich z pobliża i wezwanie saperów. Jest to normalna procedura, o której twórcy SWAT najwyraźniej zapomnieli. Co więcej, w jednej z misji jesteśmy beczelnie informowani, że prawdopodobnie natkniemy się na materiały wybuchowe, a saperów nam nie przydzielają. Mam na myśli takich z prawdziwego zdarzenia, ze sprzętem i w kombinezonach.

Także rozmiary naszej wesołej drużyny nie pozwalają na zastosowanie wielu wyrafinowanych zagrań taktycznych. Bo i co można zrobić z sześcioma ludźmi podzielonymi na dwie sekcje (ciekawostka: sekcja czerwona ma w hełmach szyby przyciemniane koloru czerwonego, a niebieska niebieskiego. Tylko co oni przez nie widzą w mrocznych lokalach oraz w nocy...?). Sytuacja staje się absurdalna, gdy misja ma miejsce w wielokondygnacyjnym budynku. Wtedy nie pozostaje nam nic innego jak po cichu oczyszczać z tłumikiem kolejne pomieszczenia. Gra traci wtedy

można wysadzić drzwi frontowe, to czemu nie dałoby się tego zrobić z garażowymi czy oknem? Pod tym względem autorzy wyraźnie chcą abyśmy trzymali się wyznaczonej przez nich "ścieżki". Trochę sobie ponarzekałem, ale taka jest już moja rola. Z każdą kolejną, rozkładaną na czynniki pierwsze grą, staję się bardziej surowy w ocenie. Rzadko jakaś produkcja "zwała mnie z nóg", a coraz częściej zaczynam doszukiwać się w grach wad... Może długo oczekiwana kontynuacja policyjnej sagi po prostu nie sprostą moim nadmiernie wygórowanym wyobrażeniom o niej? A przecież SWAT 3 posiada także i swoje dobre strony, i to całłe mnóstwo!



Wszystkie użyte nazwy, logo oraz znaki firmowe są własnością odpowiednich firm i używane ich w jakiegokolwiek postaci bez specjalnego zezwolenia jest prawnie zabronione. Informacja handlowa: 018/444-0500, sprzedaż wysyłkowa: 032/811-8735, Internet: www.pay-4.pl





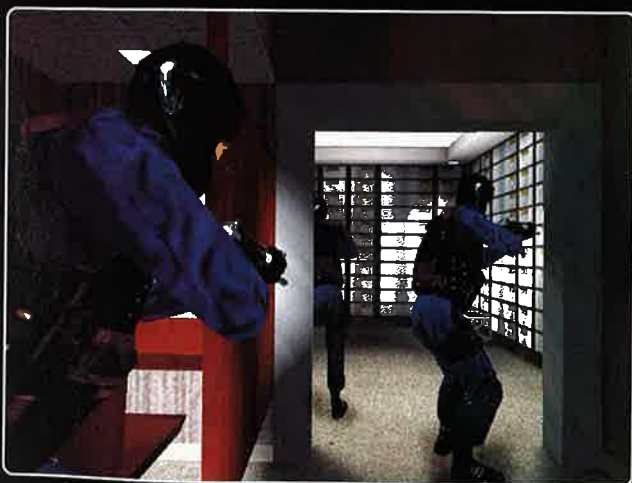
Zacznijmy od tego, co najbardziej oczywiste. SWAT jest jednostką policyjną, której dewiza brzmi "służyć i chronić". Oznacza to, że nie posiadamy licencji

Geniusz grafiki SWAT 3 polega na odwzorowaniu szczegółów. Z łuf po wystrzale wydobywa się dymek, a stojąc w wodzie, możemy zobaczyć w jej lustrze swoje odbicie! Każdy, kto przyjrzy się wystarczająco dokładnie, zauważy zapewne, że komandosi zgodnie z przepisami bezpieczeństwa nigdy nie trzymają palca na spuście (tak, tak!). Przenoszą go tam tylko wtedy, gdy są absolutnie pewni swoich celów!

na zabijanie (tzw. "shoot to kill"), jak to miało miejsce w Rainbow 6. Wymusza to o wiele bardziej ostrożne działanie. Nie możemy już grać na lewo i prawo, do wszystkiego, co się rusza. Naszym zadaniem nie jest wystrzelanie wszystkich przeciwników, lecz ich aresztowanie. Zresztą, tutaj nie mamy nawet do czynienia z wrogami, lecz z "podejrzanymi". Często zdarza się, że nie sposób odróżnić terrorystów od zakładników. Dzieje się tak zwłaszcza, gdy podejrzany stoi do nas tyłem i nie widzimy czy trzyma w ręku Magnum, czy coś innego. Nawet jeśli wkraczamy do pomieszczenia i zastajemy naprzeciwko klienta w kominiarce, dzierżącego Kalacha, nie wolno nam strzelać jak to miało miejsce w Rainbow 6 (jeśli już, to tak, aby ranić). Nie wystarczy pociągnąć za spust i mieć problem z głowy. Musimy zmusić wroga do poddania się. Najpierw krzyknąć ("...policja nie ruszaj się!") - zupełnie jakbyśmy tego nie mieli wypisanego na kamizelce. Cóż, kto

oglądał "Leona Zawodowca" wie, że w tej branży analfabeci też się zdarzają :). Dobrze, że w SWAT nie musimy przynajmniej oddawać dwunastu strzałów ostrzegawczych w powietrze. Następnie, jeśli ten ostatni ułknie i rzuci broń, czas zabrać się do (s)kucia. Należy pamiętać, że strona przeciwna nie jest skrupupowana (jeszcze) regulaminem i w każdej chwili może pociągnąć za spust, wysyłając nas tym samym do krainy wiecznych łowów. A co zrobić, gdy bandzior, którego mamy aresztować, zabarykaduje się w toalecie i oświadczy, że "żywcem mnie nie weźmiecie"? Do tego zabierz strzelacz do wszystkich i wszystkiego, a ostatnią kulę zostawi dla siebie?

Zaraz, zaraz.... Skucie kajdankami? Tego do tej pory nie było!!! Może nie jest to jeszcze wymarzona walka wręcz, ale umieszczenie w grze elementu tego typu dobrze wróży na przyszłość. Szkoda tylko, że można skuć denata stojącego do nas przodem. Nie muszę dodawać, że szanujący się funkcjonariusz powinien rozdawać kajdanki wszystkim po równo. Tak, tak! Przecież przebywanie wśród zakładników i udawanie pokrzywdzonych jest, jak powszechnie wiadomo, jednym ze skutecznych sposobów ucieczki z miejsca zbrodni...



miniarcie. Odruchowo wystrzeliłem, lecz szybko przerwałem ogień, gdyż zdałem sobie sprawę, że celuję do członka drużyny SWAT (który także do mnie strzela). Jeszcze większe było moje zdumienie, gdy ten ostatni trafiony w głowę ani nie drgnął! Ej, coś tu jest nie w porządku. Wtem uświadomiłem sobie, że zobaczyłem swoje odbicie w lustrze. Tymczasem reszta moich ludzi zapuściła się w głąb korytarza... Takich smaczków jest jeszcze wiele.

SWAT nie dysponuje aż tak drogim sprzętem jak jednostka "Rainbow", a o cackach, takich jak Heartbeat sensor (czujnik bicia serca) może sobie tylko pomarzyć. I dobrze! Rozgrywka staje się przez to bardziej taktyczna, więcej zależy od ustawienia naszych. Nigdy nie wiadomo, co czai się za rogiem. Szczere mówiąc, to wyżej wspomniany już sensor psuł co po niektórych zabawę w Rainbow Six. Tutaj w jego zastępstwie mamy urządzenie określone jako "lusterko", a które na chłopski rozum wygląda jak skrzyżowanie światłowodu z pistoletem. Instrument ten pozwala na wyglądanie zza węgła czy przez szparę w drzwiach. Jego działanie ma o wiele bardziej ograniczony zasięg w stosunku do czujnika impulsów elektromagnetycznych, który jak pamiętamy z "tęczy sześć" działał także przez ściany.

Arsenał także może się wydać skromny osobie, która zasmakowała chociażby w znakomitym "Rogue Spear". Zapewniam jednak, iż zostało to podyktowane dbałością o realizm. Po prostu policja nie dysponuje takimi pukawkami, jak międzynarodowa brygada antyterrorystyczna. Gwarantuję, że zbrojownia jest zupełnie wystarczająca. No może drażni trochę brak karabinów snajperskich, ale o tym już pisałem wcześniej. Na wprawno użytkownika czeka shotgun, MP5, MP5 SD (z tłumikiem), karabinek szturmowy M4 oraz nieśmiertelny Colt. Każda z broni wyposażona jest w zgrabną latarczkę, która emituje zwarty snop światła w kierunku, w którym celujemy. Widok poli-



Brak opcji automatycznego celowania stawia przed graczem wyższe wymagania odnośnie sprawności manualnej, lecz jednocześnie dodaje grze polotu. Trzeba naprawdę ogromnego skupienia, aby nie popełnić błędów i uważnie dobierać cele. Raz zdarzyło mi się ujrzeć w ciemnym wnętrzu, ubraną na czarno, postać w ko-

cjantów z zapalonymi latarkami, wpadających do pogrążonego w ciemności domu, zapiera dech w piersiach. Co ciekawe, należy uważać, aby nie spojrzeć prosto w łufę kolegi z zespołu, bo można się oślepić! Najbardziej jednak cieszy, iż broń przez cały czas widoczna jest w czasie akcji. Wyeliminowano denerwujący w Rainbow Six problem "znikającej broni". Teraz komandosi nie wyciąga już karabinu "z powietrza" ani pistoletu "z kieszeni". Broń jest cały czas widoczna, nawet jeśli nie jest aktualnie używana. Wszystko na swoim miejscu. Pistolet w kaburze, a karabin na piersi - tak, aby można było za w każdej chwili chwycić. Co więcej, kiedy zmieniamy magazynek, to rzeczywiście upada on na podłogę! A ja się kiedyś podniecałem, gdy ujrzałem spadające łuski w Duke Nukem 3D!!! Aż chce się przytoczyć wyświechtaną formułę: "taka mała rzecz a cieszy".

Wiele dobrego można stwierdzić o inteligencji naszych towarzyszy. Poruszają się oni z pomyslnym. Sami zadbają o spenetrowanie i zabezpieczenie skrytek, szaf, ciemnych kątów i zakamarków. Po wejściu do pokoju sypialnego, zamiast stać bezczynnie, sami sprawdzają czy ktoś nie ukrywa się za parawanem. Kiedy zacznie się strzelanina, przybiegną na pomoc. lub aby sprawdzić co się stało. W sytuacji kryzysowej sami podejmą decyzję o szybkim działaniu. Zabarykadowany w kłopotliwym bandzior, o którym była już mowa.



Hmmm... miałem nawiązać kontakt z wrogiem. Kontakt już jest... wylaż draniu!



Podjeżdzany zabarykadował się w pojemniku na mydło, wezwijcie wsparcie!



Co tu robią chłopcy z Rainbow Six???



Powiedz terrorystyce, że zapomniał swojej broni!



- Ej ty, z drugiej sekcji, co on powiedział zanim go kropnąłeś?
- To chyba po było po albańsku - jakoś "nicht schiessen!"...

został błyskawicznie unieszkodliwiony, dzięki szybkiej reakcji kieszonkowego kolegi z zespołu. Zauważył on, że stoję przy framudze dziurawionej przez kule i nie mogę wystawić nawet nosa. Stałbym tak zdezorientowany jeszcze przez dobrą chwilę, lecz wtem mój wybacza wrzucił do szaleńców błyskawkę i już po krótkiej chwili bandzior leżał na posadzce przykładnie skutą kajdankami.

Niestety, nie udało się uniknąć kilku potknięć, lecz są one zrozumiałe ze względu na złożoność symulacji. I tak nasi ludzie często poruszają się sztucznie, przepychają się wzajemnie w wąskich przejściach. Niekiedy także nie zauważają wroga, który właśnie wtargnął do pomieszczenia, tylko gapią się w sufit. Jest to



o tyle stresujące, że "nieproszony gość" zachowuje się, w przeciwieństwie do naszych, zupełnie normalnie i nie ma problemu z wystrzelaniem do nogi całego zespołu. Komandosi nagminnie gubią się na wąskich schodach. W takich miejscach błyskawkę rzucają przez komputerowych kominarkowców często odbijają się od stopni i trafiają im pod nogi. Pewne zastrzeżenia miałbym także do prędkości poruszania się policjantów. Nawet w trybie dynamicznym ruszają się jakby chcieli, a nie mogli. Muchy pływające w smole i mrówki w jogurcie, to przy nich istne demony prędkości. W rzeczywistości z taką prędkością niczego by nie wskórali i jeszcze spóźniliby się na pogrzeb zakładników!

Trzeba jednak oddać ukłon w stronę twórców SWAT 3, gdyż całe skomplikowane wydawanie rozkazów i komunikowanie się z innymi członkami oddziału odbywa się za pomocą kilku zwieszonych i przejrzytych komend specjalnego menu. Także niezbyt skomplikowana klawiszologia sprawia, że kontrola nad tą skomplikowaną grą nie nastrocza kłopotów.

Jak na koniec 1999 r. przystało, całość okraszono najwyższymi lotów grafiką. Koniec z "golyimi" ścianami z R6. Wnętrza wykreowane przez grafików ze Sierry tętnią życiem i sprawiają wrażenie autentyczności! Odzworowano nawet pojedyncze deski, ustawione w kącie jakiegoś magazynu. Niby nic, ale jeśli dodać do tego przewrócony kanister, karton, beczkę z olejem i kilka innych "śmieci", to scenografia od razu nabiera koloru. Do tego w piwnicach można się natknąć na szczury! (Te ostatnie, jak się wydaje, nie boją się nawet drużyny SWAT :)). Rozmaite przedmioty mają swoją wytrzymałość. To czy kula przebijie drzwi zależy nie tylko od materiału, z jakiego została wykonana, ale także od ich grubości. Można to dokładnie przetestować na strzelnicy. Postacie już nie tylko mrugają co jakiś czas oczyma, ale wręcz potrafią lypać nimi w różne strony (np. wystraszonego zakładnika, może spojrzeć w stronę naszej broni - nie wiem czy to efekt zamierzony, czy przekłamanie graficzne, ale to działa!). Geniusz grafiki SWAT 3 polega na odzworowaniu szczegółów. Z luf po wystrzale wydobywa się dymek, a stojąc w wodzie, możemy zobaczyć w jej lustrze swoje odbicie! Każdy kto przyjrzy się wystarczająco dokładnie, zauważy zapewne, że komandosi zgodnie z przepisami bezpieczeństwa nigdy nie trzymają palca na spuście (tak, tak!). Przenoszą go tam tylko wtedy, gdy są absolutnie pewni swoich celów!

Trudno uczciwie i rzetelnie ocenić Close Quarters Battle. Z jednej strony razi on szeregami niedociągnięć merytorycznych, z drugiej zaś zachwyca grafiką i mnożeniem innowacji. Z pewnością pozostawia pewien niedosyt... Najlepiej przytoczyć tutaj z życia wzięty przykład mojego kolegi Piotra (serdecznie pozdrawiam). Zanim mu niedawno swój egzemplarz SWAT 3. Nazajutrz kiedy ponownie się spotkaliśmy, zapytałem go o wrażenia z gry. Odpowiedział, że jest beznadziejna, chwilami strasznie go denerwuje, a następnie zaczął wymieniać wszystkie niedociągnięcia będące przyczyną frustracji. Po kilkunastu minutach zorientowałem się, że wciąż gadamy o SWAT. Więc może nie jest ona tak zupełnie do kitu? Odpowiedź brzmi: jest to z pewnością gra kontrowersyjna. Może właśnie dlatego zasługuje na uwagę. Od czasu naszego spotkania minęło już ładnych parę dni, a my wciąż gramy w najnowsze dziecko Sierry. Przyznam szczerze, że potrafi przykuć do monitora i mimo swych niedociągnięć, zatrzymało mnie dłużej od wytęsknionego "Rogue Spear". Nie wiem, czy czytelnicy zgodzą się z moją oceną, czy nie. W SWAT 3 warto zagrać ze względu na szereg nowych rozwiązań, oraz aby wyrobić sobie na jego temat własne zdanie. □

Ocena:

8

Demo na CD 2/2000

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Sierra

Dystrybutor:

Play.it tel. 019 4440560

Internet:

http://www.playit.com

Wymagania:

P 200MMX, 32 MB RAM, SVGA,

CDx4, Win 95

Akcelerator:

Zalecany

Plusy:

- Ładna, szczegółowa grafika.
- Klimat.
- Grywalność.
- Relatywnie prosta obsługa.
- Brak wątku ekonomicznego.
- Kilka nowych niespolitykanych dotąd innowacji.

Minusy:

- Brak snajperów i saperów.
- Ograniczone pole akcji.
- System poruszania się postaci niekiedy się "buraczy"
- Brak fazy planowania.



Starożytna saga o strategii, wojnie i magii.



Age of Wonders, the Age of Wonders logo, Epic Software and the Epic logo are trademarks of Epic Software. The Gathering of Wonders and Age of Wonders are trademarks of Epic Software. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. © 1999 Gathering of Wonders. All Rights Reserved. Published by Take 2 Interactive Software. The Take 2 logo is a trademark of Take 2 Interactive Software.

Informacja handlowa: 018/444-0560
Sprzedawca wyjątkowa: 033/811-8735
Strona internetowa: www.play.it

PLAY

TAKE 2 TRIUMPH

EPIC

Star Trek - Hidden

Przyznać trzeba, że trekkiesi mieli ostatnio sporo powodów do radości, bo miłośnicy przekraczania granic nieprzekraczalnego nie próżnowali. W tym tylko roku można było sobie pograć w Klingon's Honour Guard albo zabawić się w gwiazdowego kapitana, uruchamiając Starfleet Academy. Teraz zaś, firma Activision częstuje trekkisów grą przygodową, której podtytuł brzmi groźnie: *Star Trek - Hidden Evil* (Ukryte Zło).

El General Magnifico

Ciąg, poświęconych przygodom załogi gwiazdowego krążownika Enterprise, filmów, książek, odcinków seriali telewizyjnych i komiksów jest długi niczym lista zbrodni Stalina i tylko wyjątkowo zaciekle trekkis orientuje się w nim z grubsza. Dość powiedzieć, że wyrasta już chyba trzecie pokolenie wielbicieli serii, którą dość skromnie zapoczątkowali ze trzydziści lat temu Leonard Nimoy i William Shatner wspólnie ze scenarzystą Genem Rodenberym.

Na całym też świecie trwają zaciekle spory pomiędzy zwolennikami serii Gwiazdnych Wojen i trekkisami, w których padają przezabawne argumenty ("Dr Spock ma wprawdzie, jak Yoda, ostro zakończone uszy, ale opanowanie gramatyki nie sprawiło mu trudności!") i obie strony mają z tych sporów mnóstwo uciechy - a o to chodzi! Pierwotne pokolenie twórców Star Trek dało już zresztą sobie spokój, Leonard Nimoy i William Shatner ustąpili Patrickowi Stewartowi, a i on zdążył już przejść na emeryturę, interes jednak wciąż się kręci.

Rodzi się pytanie, po kiego grzyba są kapitanowie gwiazdnej floty, skoro w grach z serii Star Trek nieustannie ratować im muszą tyłki zieloni jak wzgórze Irlandii kadeci?

Uruchamiając grę Hidden Evil, wcielisz się w skórę młodzieńca Jadena Sovoka, którego rodzice zginęli tragicznie na planecie Vulcan, kiedy, eksperymentując z nowym rodzajem pola siłowego, zdołali jakoś zawiązać je w supeł. Wychowaniem osieroconej nagle dziewczyny zajęli się ich bliscy przyjaciele, naukowcy. Młodzieniec okazał się niezwykle uzdolnionym naukowcem (pewnie po rodzicach), ale niestety, jak na Vulkanina, okazywał zbyt silne emocje - raz, na przykład, kiedy spadł mu na nogę dwudziestokilowy odważnik, powiedział coś jakby "Awruk cam!", co oczywiście było

absolutnie niedopuszczalne :). Okazało się, że niestety chłopaka nie da się porządnie zwulkanizować i Si'tann, wykorzystując stare znajomości, załatwił mu miejsce w Akademii Gwiazdnej Floty.

W sumie młody kadet uzyskał niezłe przygotowanie do kariery, bo kształcił go i na Vulkanie i na Ziemi.

Grę zaczynasz na planecie Ba'ku, gdzie dzięki wysiłkom załogi Enterprise powstrzymano zbrodnicze plany admirała Dougherty i jego sojuszników, który całkiem poważnie zabierał się do zniszczenia całej planety. Ambitny admirał planował wykorzystać artefakty prastarej cywilizacji Ba'ku, która rozkwitała dzięki wykorzystaniu energii pierścieni metafazowych (cokolwiek by to znaczyło).

Tak czy owak, na Ba'ku założono posterunek Federacji i Federaci zajęli się pilnowaniem porządku i pokojowego współżycia Ba'ku i Son'a. Do posterunku przydzielono młodego kadeta Sovoka, który nudził się tam wprost potwornie, ale do czasu... A potem pod kolonią Son'a odkryto tajemnicze podziemia i... i na Ba'ku ponownie pojawił się Enterprise. Sovok dostrzeżę okazję - gdyby tak udało się zrobić wrażenie na legendarnym kapitanie, to może byłby go zabrał z tego galaktycznego zadupia... Zauważył, że nudzi się kadet jak Ziemiańcin, zupełnie niepodatny na wulkanizację...

Grę zaczynasz dość prosto, masz odnaleźć Kapitana Picarda i odebrawszy od niego jakiś artefakt zanieść do analizy komandorowi Data. Zaraz potem wszystko się kłębasi, Picard zostaje porwany przez jakichś tajemni-



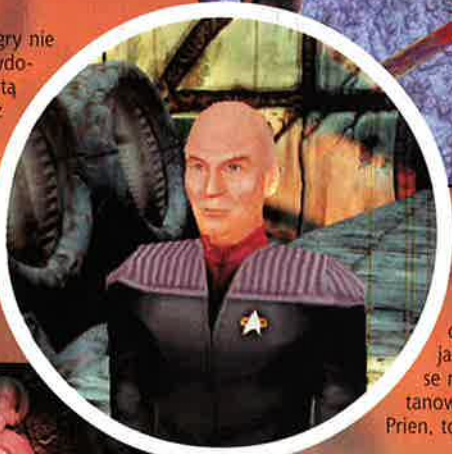
czych osobników, Data wraca na pokład statku zając się analizą sytuacji, a biedny, niedoświadczony kadet gwiazdnej floty musi ratować wszystkich przed wszystkimi.

Rodzi się pytanie, po kiego grzyba są kapitanowie gwiazdnej floty, skoro w grach z serii Star Trek nieustannie ratować im muszą tyłki zieloni jak wzgórze Irlandii kadeci? Nie jest to pierwsza z takich sytuacji? Czy się czepiam? I owszem. Ponieważ gra mnie moc-



Evil

no zirykowała. Twórcy gry nie bardzo mogli się zdecydować czy chcą zrobić czystą przygodówkę, czy też może grę akcji. I oczywiście postanowili połączyć jedno z drugim. Takie hybrydy nie najlepiej się udają - jak się skrzyżuje kota z rybą, to istnieje spore prawdopodobieństwo, że taki stwór



Na dobitkę we wszystkich grach z serii Star Trek nie wiedzieć czemu, poumieszczano wstawki zręcznościowe - a to trzeba było rozwalić pół klingońskiej floty inwazyjnej, a to wystrzelać w jakimś miasteczku kilkudziesięciu niemilców strażników i tak dalej - jak na pokojowe misje to dowódcy Enterprise mają osiągnięcia, wobec których tacy kapitanowie niemieckich Uboatów, jak np. sławny Prien, to niewinne przedszkolaki.

Omawiana gra ma wszystkie wady poprzedniczek i jedną zaletę, która równoważy wady - ale może to tylko moje subiektywne odczucie. Niezwykle piękna jest oprawa graficzna gry - podziemne ogromne sale, rozświetlane blaskiem lawy, tajemnicze konstrukcje, dziwaczne stwory - jednego nawet sam sobie wyhodujesz na doraźne potrzeby! - wszystko to jest niezwykle starannie dopracowane i trzyma gracza na bezdechu przez dość długą chwilę - niestety, zaraz po zacerpnięciu tchu w płuć zaczyna kląć sterownik i tak już w zasadzie pozostaje do końca gry. Zachwyt i przekleństwo. Twórcy gry najwyraźniej zapomnieli, że istnieje coś takiego jak mysz - ruchami bohatera sterujesz z klawiatury i trzeba ci do tego połowy klawiszy, najgorsze zaś jest to, że dla zwiększenia efektu kamera co chwila zmienia kąt widzenia, co jest doprawdy koszmarnie!

Pozwólcie, że wyjaśnię na przykładzie - bohater idzie w głąb ekranu, przed siebie, a jeżeli chcesz go skierować w lewo, naciskasz odpowiedni kursor. I nagle, przeszedłszy dalej, widzimy dramatyczny zwrot - kamera zmienia punkt stania i teraz bohater z głębi ekranu nadchodzi ku nam. I oczywiście za jego zwrot w lewo odpowiada ten sam klawisz, tyle że obecnie bohater idący ku nam skręca w zupełnie inną stronę! Piękne, prawda? Osobliwie, kiedy trzeba zlikwidować kilku niemilców, których nasz bohater zauważa dopiero, kiedy odwrócisz go do nich twarzą. W tej sytuacji zlikwidowanie więcej niż dwu na raz jest praktycznie prawie niemożliwe - co na przykład nawet takiemu starszuskowi jak ja w Kwejkę nie sprawiało trudności. Wszystko to wywołałoby pianę na ustach nawet rasowemu Vulkaninowi. Trzeba przyznać, że chłopaki z Activision nie zadowalają się półśrodkami i jak już coś postanowią spie... ee... posolić, to solą co się zowie!

Dla porządku jeszcze tylko trzeba dodać, że muzyka jest w tej grze ważnym elementem (dźwięki też - o niektórych wydarzeniach pierwszej powiadają nas towarzyszące im dźwięki i dobrze jest wyciąć słuch), bardzo nastrojowa i doskonale leżąca w temacie. Głosy bohaterów są autentyczne - Kapitana Picarda w istocie robił Patrick Stewart, a Komandora Daytę Brent Spiner. Wszystko to świadczy o sporym pietyzmie, z jakim twórcy podeszli do gry. Zagadki, jakie stają przed graczem, są nie za trudne i nie za łatwe - nie takie, jakie wywołują zgrzyt sztucznych szczęk nawet u weteranów, ale dostatecznie skomplikowane, by po uporaniu się z nimi, gracz mógł pomyśleć - "No, sprytna ze mnie bestia!" i ucałować się ze czcią w czoło. Wszystko razem sprawia, że grasz... grasz... i klniesz. W sumie ze względu na - nazwijmy go ciekawym - interfejs nie polecam jednak tej gry nowicjuszom. I jeszcze jedno - gra nie ma opcji wyświetlania tekstu - tego się będę czepiał zawsze i wszędzie. □



i pływał będzie podłoe i myszy łowił będzie nie najlepiej. Co prawda, niekoniecznie jest to wada - programiści z LucasArts udowodnili, że można jedno z drugim połączyć całkiem udanie. Dlaczego zatem gra Star Trek - Hidden Evil mnie nieco wkurzyła? Ano, z powodu interfejsu, czyli systemu sterowania grą. To chyba jakieś przekleństwo Treku, ponieważ pamiętam grę Star Trek, 25-th Anniversary, którą wypuściła firma Interplay i która miała jeden z głębszych interfejsów, jakie widziałem i z jakimi przyszło mi walczyć. Kolejne gry z tej serii dawały graczowi tuda na kiju - tricolor, które potrafiły wszystko zbadać i zanalizować, ręczne fazy, o mocy rażenia równej salwie burtowej pancernika i kupę innych gadżetów, z którymi nie bardzo wiadomo było co robić. W rezultacie, zamiast rozwiązywać zagadki stawiane mi przez autorów scenariusza, łamałem sobie łeb nad sposobem uruchomienia posiadanych przeze mnie przedmiotów.

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Activision

Dystrybutor:

LEA tel. (022) 6428165

Internet:

<http://www.activision.com>

Wymagania:

P 200 lub szybciej, Windows 95/98, 32 MB RAM, CDx4

Akcelerator:

Wskazany

Plusy:

- Doskonała grafika

Minusy:

- Dyskusyjny - i to jak! - system sterowania grą. Ludzie, myszy nie gryzą!
- Brak wyświetlania tekstu

Ocena:

6

Demo na CD 2/2000

OPS II

U.S. ARMY GREEN BERETS

SPENETROWAĆ. WYELIMINOWAĆ. UCIEC. PRZEŻYĆ

Informacja handlowa: 018/444-0560
Sprzedawca wysyłkowy: 033/811-5725
Strona internetowa: www.play-ops.com

PLAY



TAKE 2

Age of Wonders

Setki tysięcy lat temu wszystkie stwory zamieszkujące Ziemię żyły pod panowaniem Elfów. Rządził nimi dobry i sprawiedliwy Inioch. Wszystkie rasy mieszkaly w zgodzie ze sobą. Na naszej planecie panował pokój, ład i porządek. Do czasu...

ELD (np: Gardenian "as a true king")

Pewnego dnia nadeszli ludzie i jak tajfun wtargnęli do Doliny Sztormów, gdzie Elfy miały swoją siedzibę. Wkrótce spłynęła ona krwią mordowanych Elfów. Sam król Inioch został otruty. Zginął również jego pierworodny syn książę Meandor. Ocalała zaś jego druga żona królowa Elwyn, a wraz z nią córka Julia. Z pogromu uszły także i inne Elfy, ale w wyniku wielu waśni nastąpił wśród nich rozłam. Niektóre Elfy chciały żyć z ludźmi w pokoju. Inne chciały walczyć dopóki, dopóty nie zginie ostatni człowiek lub Elf. Najbardziej agresywnie nastawieni zaszli się w lasach i odtąd byli nazywani Mrocznymi Elfami. Nastąpiła cisza przed kolejną burzą...

Zaintrygowana Was ta opowieść o fabule Age of Wonders? Fanów Sapkowskiego chyba tak, bo czyż nie przypomina ona w dużym stopniu to czym uraczył nas twórca Wiedźmina. Oczywiście, to co Wam przed chwilą przedstawiłem



Age of Wonders nie jest bynajmniej kolejnym RTS-em. Owszem jest strategią, ale turową. W czasach, gdy praktycznie każda strategia jest RTS-em, to trochę zaskakujące, ale jak się okazuje taki powrót do przeszłości nie jest zły.

to duży skrót fabuły. Nie chcę zdradzać wszelkich szczegółów, ale dodam jeszcze tylko, iż książę Meandor tak naprawdę nie zginął i... ale to już tajemnica, którą możecie sami poznać, grając w Age of Wonders.

Przyznam się, że gdy pierwszy raz usłyszałem tytuł Age of Wonders to moje pierwsze skojarzenie było ze znakomitym Age of Empires, ale, jak się okazało, pomyliłem się. Age of Wonders nie jest bynajmniej kolejnym RTS-em. Owszem jest strategią, ale turową. W czasach, gdy praktycznie każda strategia jest RTS-em to trochę zaskakujące, ale jak się okazuje taki powrót do przeszłości nie jest zły. Od razu, po odpaleniu, przypomniły mi się stare, dobre czasy atarynki i gierrek turowych, rozgrywanych w fantastycznym świecie Tolkiena. Co prawda, w tamtych czasach zielony kwadrat na ekranie

nazywał się oddziałem Elfów, ale przecież siedziało się całymi nocami i grało :). Podobnie jest w Age of Wonders (że nie wspomnę o kultowym cyklu HoM&M, ale to temat na kilkutomową książkę).

Grę możemy rozpocząć od pojedynczego scenariusza lub kampanii. W przypadku kampanii należy się zdecydować, czy chcemy podążać drogą dobra i dowodzić Elfami zwanymi Keepers, czy też wybrać złe Elfy, skupione w Cult of Storms. Wybór tylko teoretycznie jest bez znaczenia (cel bowiem jest ten sam), bo w rzeczywistości wybór strony ma kolosalne znaczenie. Walcząc Keepers, większą wagę przywiązujesz do dyplomacji, a stając po stronie Mrocznych Elfów nie musisz się tym zbytnio przejmować, a Twoim jedynym celem jest spacyfikowanie ludzkiej rasy. Po wyborze strony w barwach jakich masz zamiar odzyskać dla Elfów panowanie nad Światem, możesz



również stworzyć swojego własnego bohatera. Kiedy masz już za sobą dylematy natury "sumiennej" (od "wyrzuty sumienia" :)), możesz spokojnie zająć się gierkowaniem. Sami twórcy określają Age of Wonders jako 4X (eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate), czyli badać, rozwijać, eksploatować i eksterminować. I chyba jest to stwierdzenie jak najbardziej prawdziwe. Naszym głównym zadaniem jest oczywiście walka z ludźmi oraz innymi rasami, ale nie możemy zaniedbywać innych spraw związanych z rozwojem naszej armii. Droga do Doliny Sztormów jest długa, a na Twej drodze staną oprócz ludzi Orki, Gobliny, Karły, Umarli, Olbrzymy i wiele innych ras.

Nie będę się jednak zagłębiał w to, jak się wydobywa bogactwa naturalne, czy jak się buduje armię. Graliście już przecież w niejednego RTS-a, a Age of Wonders nie oferuje nic ponadto z tysiąca innych gier tego typu. Najważniejsze jak zawsze są pieniądze. Bez nich nie stworzysz nowego oddziału ani nie wybudujesz nowej budowli. Nieco lepiej jest z walką, acz-

Jak dotąd wychodzi na to, że Age of Wonders jest raczej średnią grą. Dodatkowe punkty mogłyby co prawda złapać za oprawę audio-wizualną, ale niestety raczej nie złapie. Grafika niestety jest 2D, co w dzisiejszych czasach trąci nieco myszką. Faktem jest, iż HoM&M to także 2D, ale poziom realizacji obu tych tytułów nie ma co porównywać. Świat Age of Wonders



kolwiek i ona nie jest niczym nadzwyczajnym. Jedynym jej elementem godnym większej wzmianki są czary. Jest ich w sumie ponad sto i zostały one podzielone na sześć grup: czary życia, śmierci, powietrza, ziemi, ognia i wody. Niektóre z nich można tylko używać podczas walki, natomiast inne wyłącznie podczas pozostałej części rozgrywki. Co się zaś tyczy samej walki to w momencie, gdy dochodzi do starcia sami możemy zdecydować czy pokierować naszym wojskiem, czy też zdać się na komputer. Na początku wybierałem opcję samodzielnego rozgrywania bitwy, ale ponieważ jak wspominałem nie jest ona niczym specjalnym, po pewnym czasie znudziłem się i wybierałem opcję "auto".



czym dalej, tym było mniej ciekawie. Nie rozumiem jednak, dlaczego, skoro tyle żółci wylałem na Age of Wonders, spędziłem nad nią tyle godzin? Wiedocznie nie jest z nią aż tak źle. Może ze względu na swoją prostotę, a może z powodu pewnej melancholii do tytułów rodem niemalże z czasów atarynek. Nie wiem. Co bym jednak nie wymyślił nie zmieni to oceny końcowej Age of Wonders. Nic więcej niż szósteczkę nie mogę postawić. Ta gra po pierwsze nie wnosi zupełnie nic nowego do gatunku, a po drugie ma więcej minusów niż plusów. Qrczak, a fabuła jest tak ciekawa...

Ocena:

6

Demo na CD 1/199

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Epic Games

Dystrybutor:

Play II

019 4440560

Internet:

<http://www.ageofwonders.com>

Wymagania:

P 166, 32 RAM, WIN 95/98, CDx4,

karta muzyczna

Akcelerator:

nie

Plusy:

- fabuła
- przypomina mi stare, dobre czasy atarynki
- ponad sto czarów

Minusy:

- w sumie nic nadzwyczajnego i odkrywczego
- grafika 2D
- słaba animacja
- dźwięk i muzyka też niespecjalna

Dink Smallwood

Stonebrook

Ta część gry jest stosunkowo prosta. Zaczynasz w swoim domu. Weź jedzenie dla świni i idź na północ, tam, gdzie są świny. Rzuć trochę jedzenia, a pojawi się Milder. Pogadaj z nim. Teraz wróć do swojej matki i zamień z nią parę słów. Powie ci, abyś porozmawiał z tubylcami. Zwróć się do Ethel i zaofiaruj się, że znajdziesz jej kaczkę. Wrzasnij na nią, a wróci do domu. Znowu idź do matki. Tym razem powie ci, żebyś zdobył trochę orzechów Alktree. To twoje pierwsze zadanie, które masz wykonać poza miastem. Opuść miasto. Spotkasz wkrótce czarownika, który do ciebie zagada. Teraz skieruj się na wschód i dalej na południe, aż dojrzesz do miejsca, w którym rośnie drzewo z orzechami, których szukasz. Uderz w drzewo, a spadnie orzech. Weź go i wróć do miasta. Gdy dojdiesz, zauważysz, że twój dom stoi w płomieniach. Teraz zostanie wyświetlona krótka automatyczna sekwencja. Kiedy się skończy, pogadaj ze strażnikiem blokującym wyjście z wioski. Zacznie mówić o liście w twoim domu. Wróć do domu i weź list oraz mapę. Teraz strażnik już nie będzie stał ci na przeszkodzie, tak więc możesz spokojnie opuścić wioskę, jeśli masz na to ochotę.

Najpierw musisz wyjść z wioski. Teraz skieruj się na wschód i znowu idź tą ścieżką, aż dojdiesz do znaku mówiącego o chatce czarownika. Idź stąd na północ i wejdź do chaty. Zapytaj się o wszystko, co jest uwzględnione w opcjach. Weź specyfik, który ci daje i wyjdź z tego pomieszczenia. Idź na południe jeden ekran

od domu, a następnie skreć w lewo do skrzyni ze skarbami. Otwórz ją i weź pojemnik na serce. Teraz wróć do wejścia do wioski i skieruj się na lewo. Idź ciągle na lewo, aż dojdiesz do linii brzegowej. Teraz idź w górę, aż dojrzesz do klifów. Kiedy już tam się znajdziesz, idź dalej na prawo, do momentu, gdy ujrzysz skałę. Odepchnij ją na bok i wejdź do jaskini. Gdy będziesz w środku, zabij bestię, stosując taktykę: uderz, wycofaj się, uderz. Potem opuść jaskinię i skieruj się z powrotem do chaty czarodzieja. Zobaczysz, że go tam nie ma, ale zostawił ci czar Fireball oraz 200 kawałków złota. Weź je i wróć do wejścia do wioski. Znowu skieruj się na zachód do wybrzeża, gdzie znajdziesz człowieka, stojącego na moście. Uić opłatę i przejdź mostem na terytorium Terris.

Terris

Najpierw skieruj się do miasta. Porozmawiaj z mieszkańcami, postaraj się też jakoś kupić Long Sword - bardzo ci pomoże. Idź do gospody i znowu utnij sobie pogawędkę z ludźmi, których tam spotkasz. Zaczynaj się śmiać, walczyć ze strażnikami. I to już wszystko, co miałeś tu do zrobienia. Teraz idź na zachód od gospody i wejdź do domu. Zaoferuj swoją pomoc w odnalezieniu dziewczynki o imieniu Mary. Nie próbuj na razie iść do opuszczonej kopalni - to w tej chwili pewna śmierć. Zbadaj okoli-

cę, zbierając pojemniki na serca i inne skarby. Kiedy już poczujesz się bezpieczny, skieruj się na ścieżkę i idź nią na południe Terris i kiedy rozwidła się na zachód, idź w dół ekranu. Dojdiesz do opuszczonej kopalni. Pogadaj z uwięzionym facetem, który powie ci, że aby go uwolnić, potrzebujesz jakiegoś czaru. Skieruj się z powrotem do gospody w mieście, Barman opowie ci o pewnym starym pustelniku, który mieszka na południe od tawerny. Idź do jego domu i zapukaj, naciskając spację przy drzwiach. Wejdź, a dowiesz się, jak używać czaru

ball, aby powoli go roznieść. Teraz, ponieważ ocaliłeś Mary, stałeś się bohaterem w Terris.

Kernsin

Idź ścieżką na południe Terris, do Kernsin. Kiedy będziesz szedł, usłyszysz rozmowę pomiędzy dwoma członkami Cast, którzy mówią, że planują rozbić pochód. Porozmawiaj z dziewczyną przy



Acid Rain (ale tylko wtedy się tego nauczysz, gdy twoje zdolności magiczne mają przynajmniej 5 punktów; jeśli tak nie jest, wróć do kopalni i powalcz trochę, aby je zdobyć). Wróć do kopalni z czałem, a uwolnisz tego człowieka. Pojawi się Cast, poczym nastąpi krótka automatyczna sekwencja. Gość, którego uwolniłeś umrze, kiedy będzie próbował pokonać Cast. Ale przedtem da ci zwój.

Teraz skieruj się do Goodheart Castle i na północny-zachód od niego. Powinieneś ujrzeć dwie tyczki, a kiedy będziesz chciał przejść między nimi, odniesiesz obrażenia i zostaniesz odrzucony. Użyj zwój, który otrzymałeś, a bariera zniknie, pozwalając ci wejść. Teraz idź dalej na północ, aż nie będziesz już mógł iść więcej w tym kierunku. Teraz skieruj się na wschód jeden ekran i idź na północ. Idź ścieżką, a dojdiesz do czterech dziewczyn oddających cześć martwemu smokowi. Posłuchaj, a następnie będziesz musiał pokonać dziewczyny, które tak naprawdę są Bonkasami. Po ich zabiciu facet zmieni się w Slayera - siejącą śmierć kreaturę i bardzo dla ciebie w tym momencie gry niebezpieczną. Ustaw się w bezpiecznej odległości i użyj magii Fire-

fontannie na placu miejskim, a następnie skieruj się do księgarni, aby porozmawiać z burmistrzem. Dowiesz się, że musisz dostarczyć jakiegoś dowodu. Będziesz też potrzebował łuku. Wyciągnij trochę grosza i kup go. Oczywiście, mógłbyś iść teraz natychmiast na południe do Goblin Sanctuary, ale to było samobójstwo. Najpierw zaoszczędź 1500 złota, a następnie skieruj się na zachodnią plażę i weź Bow Lore (znajdziesz go pod drzewem, które musisz spalić za pomocą czaru Fireball). Właściwie to jest konieczne, ponieważ bez tego nie uda ci się pokonać szefa goblinów. Teraz przesuń okolicę, zbierając wszystkie pojemniki na serce i mikstury, które możesz znaleźć leżące w pobliżu.

Kiedy poczujesz, że jesteś syty, skieruj się na południe od Kernsin, do Goblin Sanctuary. Naładuj łuk i pogadaj ze strażnikiem. Otworzy bramę i pozwoli ci wejść. Idź na północ ekranu i zabij tam cztery gobliny. Teraz pojawi się szef. Zabij go za pomocą ekstra strzałów. Pomogą ci też eliksiry życia, kiedy stracisz za dużo zdrowia. Kiedy go zabijesz, zostaniesz poprowadzony do obozu Ca-

Sekrety

Windemere

W mieście Windemere znajduje się sekret, który może bardzo pomóc takiemu awanturnikowi jak ty. Skieruj się na południe i poszukaj sterty muszli, które tworzą rodzaj wyspy na morzu. Idź nimi i zanim się zorientujesz - będziesz chodzić po wodzie. Spotkasz tu kogoś, kto sprzeda ci Flame Bow za 25.000 złota. To jest trochę, ale postaraj się tyle oszczędzić i kup to, a na pewno się nie rozczarujesz. Jeśli pójdziesz dalej naprzód, możesz tu zebrać też trochę skarbów. Na całe szczęście - są one za darmo.

The Edge of the World

Idź na dół ekranu Skraju Świata (Edge of the World). Nie poniżej klifów, ale na dół ekranu, będąc cały czas na klifie. Teraz skieruj się na zachód i idź cały czas, aż dojdiesz do drzew. Kiedy je zobaczysz, idź w górę ekranu. Teraz masz przed sobą dwa kamienne potwory i jaskinię. Wejdź w drzewa na lewo od jaskini i na następny ekran. Teraz idź naprzód, a znajdziesz się w Lodowej Twierdzy (Ice Castle). Kiedy jesteś w środku, możesz pogadać z czarownikiem, następnie weź pojemnik na serce i to już wszystko.



skieruj się z powrotem do Goodheart Castle, a pozwolą ci wejść. Kiedy będziesz w środku, zapytasz się, czy możesz iść i poszukać Miltera, a król da ci pozwolenie i otworzy ścieżkę na północ. Idź nią, wyjdź z zamku, aż dojdiesz do klifów; teraz idź ścieżką na wschód wzdłuż skraju klifów. Dojdiesz szybko do jaskini, która prowadzi do następnego terytorium.

The Edge of the World

To terytorium na pierwszy rzut oka wydaje się najtrudniejsze w całej grze, ale pozory mylą. Jeśli kupisz Clawsword w Windemer, jak

wcześniej w tej solucji radziłem, trochę złagodzi to twój ból tutaj. Załaduj i rusz naprzód do Stone Giants i kilkakrotnie je atakuj. Są mocne, ale nie mają zbyt wielu punktów uderzeń. Kiedy znajdziesz się na skraju świata (Edge of the World), skieruj się na wschód, do miasta. Znajdziesz tam

stów. Pokaże się krótka automatyczna sekwencja, na której zobaczysz Dinka wkradającego się do chaty i kradącego dowód, którego potrzebuje, aby udowodnić, co zamierzają Castowie. Następnie ucieknie i zostanie złapany. Będziesz musiał pokonać trzech żołnierzy Castów. Zachowaj odpowiedni dystans, wal w nich potężnymi strzałami i kulami ognistymi, a bitwa szybko się zakończy. Wróć do miasta. Pochód odbywa się tak, jak został zaplanowany, a ty zostaniesz okrzyknięty bohaterem. Skieruj się do księgarni i porozmawiaj z właścicielem. Pogadaj o wiadomościach, a facet powie ci, że most do Windemere został naprawiony. Pora zatem ruszyć tam...

Windemere

Ta część gry nie zawiera zbyt wielu elementów walki. Kiedy jesteś w Windemere, po prostu gadaj ze wszystkimi. Możesz ukończyć questa już teraz, w tym miejscu, ale sugeruję, abyś trochę tu powalczył i kupił Clawsword (będziesz go potrzebował na następnej scenie). Kiedy już masz go, idź do sklepu i kup bombę. Skieruj się na ekran z posążkiem kaczki. Zauważysz, że znajduje się tam kamienny pierścień otaczający posązek. Z tego powodu nie będziesz mógł tam wejść - albo tak to przynajmniej wygląda. W północnej części ekranu powinienś zauważyć taką czarną skałę, która ma jakies pęknięcia na powierzchni. Umieść tam bombę i rozsądź skałę. Teraz możesz wejść na teren, gdzie znajduje się posązek kaczki. Zbierz skarb i wymorduj wszystkie kaczki. Kiedy już to

zrobisz, pokaże się krótka sekwencja - ludzie już nie będą więcej oddawali czci kaczkom.

Możesz już stąd iść, ale jest tu jeszcze trochę rzeczy, które możesz zrobić. Najpierw zbadaj okolicę i zbierz wszystkie przedmioty, które znajdziesz. Znajduje się tu



ukryte miejsce, jeśli chcesz je zobaczyć - zerknij na sekcję z sekretami na dole. Następnie możesz iść do domu burmistrza i następnie podziemnym korytarzem do wyspy. Wejdź do pierwszego domu, a doświesz się, że zaginęła dziewczynka. Pojawi się kolejna automatyczna sekwencja, a w końcu będziesz musiał pokonać dwa smoki. Pozbądź się ich szybko za pomocą Clawsword, który kupiłeś. Teraz facet zaoferuje ci sprzedaż to-porków do rzucania. Możesz je kupić, aby przy ich pomocy szybko zlikwidować potwory wokół Windemere, aby uzyskać złoto i doświadczenie. Będziesz tego potrzebował na następnym terytorium. Teraz

kościół, gdzie zobaczysz fontannę, która umożliwia przede wszystkim darmowe uzdrowienie, jej wartość trudno więc przecenić. W innym domu kobieta sprzedaje Light Sword za 4000 złota oraz Massive Bow za 5000 złota. Kup najpierw Light Sword. Prawdopodobnie nie masz wystarczającej ilości złota w tej chwili, więc idź i zbadaj Edge of the World i zbierz wiele mikstur rozrzuconych tu i tam. Poszukaj też klatki schodowej, która prowadzi do człowieka sprzedającego czar Hellfire. Aby tam się dostać z miasta, idź cały czas na południe, a jeśli nie możesz na południe - skieruj się na wschód, aż zobaczysz stały ład poniżej klifu. Teraz idź na zachód i południe, jeśli możesz, a powinienś trafić na schody. Wewnątrz znajdziesz face-

ta sprzedającego czar Hellfire za 1500 złota. Kupuj! Dzięki temu zlikwidowanie Stone Giants będzie o wiele prostsze.

Jeśli nie chcesz, to nie musisz kupować Massive Bow. Zamiast tego możesz zdecydować się na Flame Bow. Jeśli to wybierzesz, będziesz mógł bardziej zdecydowanie walczyć w Darklands. Zanim pójdziesz w ich kierunku, upewnij się, że posiadasz Light Sword. Dobra, aby dostać się do następnego terytorium, skieruj się z powrotem do miasta. Idź na południe od kościoła do punktu sejuwu, a następnie na wschód do maszyny z globusem. Naciśnij spację przy maszynie, a będziesz mógł wybrać czerwony przycisk, który weźmie cię do Darklands. Dobrze by było, abyś znajdował się w tym momencie na poziomie 12. Tutaj jeszcze znajdziesz sekret, do którego możesz iść. Sprawdź sekcję sekretów na dole, aby się dowiedzieć, gdzie on się znajduje.

The Darklands

To jest najtrudniejszy etap gry, ponieważ... To ostatnia część. Znajdziesz tu mnóstwo potworów. Nie próbuj rozmawiać z dziewczynami i czymkolwiek tutaj, ponieważ wszystko, co wygląda przyjaźnie, prawdopodobnie jest zamaskowanym potworem. Załaduj swój Light Sword i czar Hellfire, i wybierz się na rzeź, mordując facetów za pieniądze, aby otrzymać trochę kasy na Flame Bow. Musisz też ponadto zbierać wszystkie mikstury, które tu znajdziesz, ponieważ jest ich tu całe mnóstwo. Jeśli nie chcesz bezpośrednio przeskoczyć do bossa gry, skieruj się trochę na północ, następnie na wschód i na południe.

Dzięki temu dostaniesz się do punktu sejuwu gry. Zapisz ją! Prawdopodobnie za pierwszym razem, gdy będziesz walczył z Sethem

(bossem gry), zginiesz, ponieważ nie wiesz, w jaki sposób on atakuje. Zranienie go nie jest łatwym zadaniem. Jedyny sposób na to, abyś go choć dotknął, to wykorzystanie łuku, zatem zapomnij o czymkolwiek innym. Czary również są tu bezużyteczne. Jeśli masz Flame Bow, użyj go - po pewnym czasie uspokoi Setha. Jeśli nie masz tej broni, posłuż się Massive Bow lub eliksirami uzdrawiania ze swojego schowka. Możesz też wykorzystać zwykły łuk, w nadziei, że dostaniesz potężne strzały - w przeciwnym wypadku nawet nie zranisz drania. Zatem, jeśli nie masz Flame Bow, upewnij się, że twój schowek zawiera eliksiry uzdrawiania. Kiedy ich tam nie będzie, twoje rany będą zbyt poważne i umrzesz. Powodzenia...



COMMAND & CONQUER

RTS'ów WESTWOODA historia niedługa

Jestem Pol, po prostu Pol. Twoja wiedza o braterstwie NOD ograniczać się będzie to tego, co sam ci przekaże. Nie chcę, aby nadmiar wiadomości stał się przyczyną przykrych wydarzeń w Twoim życiu. Twoje obowiązki to bezwzględne podporządkowanie się rozkazom Kane'a, które przekaże ci za moim pośrednictwem. Wykonuj je sumiennie, a może już niedługo będziesz miał zaszczyt zobaczyć samego wodza. Tymczasem staraj się nie zawieść. Twoja porażka oznacza Twoją śmierć.

Paweł Omelko

Rok 1994 stał się rokiem przełomowym dla miłośników strategii. Wtedy to ukazał się DUNE 2, pierwszy RTS, czyli strategia rozgrywana w czasie rzeczywistym. Rasowi stratedzy podeszli do tego tytułu dość sceptycznie. Znaczna część z nich do tej pory uważa, że nic nie dorówna strategiom turowym. Nie do końca podzielam ich opinie, ponieważ moim zdaniem są to dwa odrębne gatunki gier. I dlatego właśnie nie powinniśmy porównywać RTS'ów do takich strategii. Osobiście jestem zwolennikiem obydwu. Z jednakową przyjemnością gram w HEROES of the M&M, DUNE czy C&C. Nie będziemy się jednak rozwodzić nad wyższością jednych nad drugimi, bowiem artykuł ten poświęcony jest jedynie RTS'om, a dokładnie tym, które wyszły ze stajni WESTWOOD.

Jak już wspominałem, wszystko zaczęło się od pojawienia DUNE 2. Fabuła gry oparta jest na podstawie książki Franka Herberta o tym samym tytule. Akcja rozgrywa się na piaszczystej planecie Arrakis, zwanej też Diuną. Nic nie liczy się na niej bardziej niż woda i przyprawa zwana melanżem, "produkowana" przez olbrzymie Czerwone Pustynie. Nietrudno więc się domyśleć, że zaistniał konflikt dotyczy właśnie tych dwóch wyżej wymienionych rzeczy. Strony konfliktu to trzy rasy: Atrydzi, Ordosi i Harkoneni. Rozpoczynając grę sami zdecydujemy, po której stronie stanąć. Jednak nasz wybór nie ma dużego wpływu na samą grę. Tak się bowiem złożyło, że misje, jednostki i budowle każdej ze stron są niemalże identyczne. A na czym polega cała gra? Oczywiście na wyparciu z planety konkurencji. Kampania każdego rodzaju podzielona jest na misje. Praktycznie każda z nich trzyma się schematu: rozbudowę bazy, czyli wybudowanie rafinerii i harvesterów do transportowania przyprawy, wyprodukowanie fabryki ciężkiego sprzętu czy baraków, gdzie szkolimy nasze oddziały. Gdy spełnimy powyższe wymagania, nie pozostaje nic innego jak eksterminacja wroga. Z misji na misję dostajemy możliwość produkowania i szkolenia nowych jednostek, co urozmaica rozgrywkę. Gra, jak na ówczesne czasy, wykonana była rewelacyjnie. Biła wszelkie rekordy, zarówno pod względem grywalności, jak i muzyki czy grafiki. Sukces jaki odniosła sprawił, że WESTWOOD rozpoczął prace nad kolejną grą RTS, która miała być o niebo lepsza od poprzedniczki. I oto stało się.

Ziemię nawiedził kolejny wielki konflikt. Nasza planeta znalazła się pod kontrolą dwóch wrogich organizacji: Brotherhood of NOD i Global Defence Initiative (organizacja powstała z ONZ). Pod ich wpływem znalazła się telewizja i prasa. Walka toczy się o tyberium, kryształki o bardzo przydatnych, a zarazem niebezpiecznych właściwościach. Są bardzo toksyczne. W zetknięciu z organizmem ludzkim w najlepszym wypadku powodują zmiany w strukturze DNA, a w najgorszym, no cóż - śmierć. Na czele NOD stoi Kane (Nikt cię nie kocha? Przystąp do bractwa!); natomiast w przeciwnym narożniku stoi irlandzki generał Sheppard. Obie organizacje mają wielkie poparcie wśród ludności, więc niczyje losy nie są przesądzone. Walka trwa.

Tak w skrócie można by przedstawić fabułę kolejnej strategii, rozgrywanej w czasie rzeczywistym COMMAND & CONQUER. Po uruchomieniu gry na monitorze ukazuje się świetnie wykonane intro, które wprowadza nas w zaistniałą sytuację.

Koniec dema, przyszedł więc czas, aby się określić (odwieczny problem: Dobro czy Zło). Gdy dokonaliśmy już tego ważnego wyboru, pojawia się kolejny filmik. Tym razem ukazuje on całą sprawę w dość subiektywny sposób. Gdy wszystko jest już jasne, nadeszła pora, aby przystąpić do czynów. Cała gra została podzielona na misje rozgrywane na kontynencie Europejskim (GDI) lub Afry-



kańskim (NOD). Każda z nich poprzedzona i zakończona jest demem, co w świetny sposób tworzy otoczkę fabularną gry. Misje zostały nieco bardziej zmodyfikowane. Nie polegają one jedynie na rozbudowie i eksterminacji przeciwnika (jak to miało miejsce w DUNE 2). Niekiedy mamy rozkaz zniszczenia czy przejęcia budynku lub zrownania z ziemią wioski. Takie zadania wzbogacają rozgrywkę i sprawiają, że gra nie pozwala odejść od komputera przez wiele godzin. Ukończenie wszystkich misji zwieńczone jest intermem (innym dla GDI, innym dla NOD), które wspaniale dopełnia stronę fabularną. Nie będę przytaczał ich treści, aby nie zepsuć zabawy tym, którzy nie mieli jeszcze okazji zagrać w tę świetną grę (a są w ogóle tacy?). Jedno mogę powiedzieć: Kane żyje i ma się dobrze (mieszka na jednej ulicy z Elvisem i Adolfem).

Jedną z zasad gierkowej ekonomii brzmi: jeżeli dany tytuł jest chodliwy, pchaj na niego masę dodatków, a będziesz szczęśliwy. Zasadę tę znają również panowie z WESTWOODu i dlatego po około pół roku wypuszczają dodatek do swojego najmłodszego dziecka o tytule C&C: COVERT OPS. Gra składa się z 7 misji GDI i 8 NOD. Jakies nowe jednostki, budynki? Nie liczcie na to (WHY?:). Zadaniem dodatku było raczej u(nie)mielenie: wolnego czasu do momentu pojawienia się RED ALERTa. Czy zostało wykonane? Myślę, że tak. Scenariusze misji są naprawdę ciekawe (np. najpierw trzeba odłączyć napięcia czy rozwalić wyrzutnie rakiet powietrze, aby następnie móc rozbudować bazę). Również poziom rozgrywki został podniesiony i niekiedy naprawdę trzeba się napocić, aby ujrzeć tabelkę z napisem MISSION ACCOMPLISH. Podsumowując, dodatek ten wykonany jest solidnie i na pewno zasługuje na naszą uwagę. Spełnił również swoje zadanie. Nawet się nie obejrzałem gdy...

Rozpoczął się kolejny konflikt. A wszystko przez kogo? Przez pewnego pana, który dostał w swe łapy wieki czasu i próbował zbawić świat. Wybrał się w przeszłość, aby złożyć wizytę niedjakemu Adolfowi, porozmawiać chwilę, po czym Adolf "postanowił" odepłacić dinozaury. Super. II wojna światowa nigdy nie wybuchła. Nie wybuchła, prawda? Nic bardziej mylnego. Już się o to postarał czerwony brat, Józef Stalin zapragnął rozszerzyć swoje wpływy na całą Europę. I prawie mu się udało, gdy na drodze do sukcesu stanęli mu alianci. Postanowili walczyć o swoje.

Długo oczekiwany RED ALERT nadszedł! Wprowadził wiele zmian. Na lepsze? Zdecydowanie tak. Oczywiście oprawa fabularna (podobnie jak w C&C) zasługuje na duże brawa (Stalin wygląda jak prawdziwy :)). Misje dla każdej ze stron odbywają się na terenie Europy. Do dyspozycji mamy masę nowych jednostek, między innymi: szpiegów, złodziei, psy, wyrzutnie rakiet V2, stawiacze min. Ciekawym dodatkiem są jednostki wodne. I tak mamy do dyspozycji poduszkołkowce (transport), motorówki, niszczyciele, krążowniki oraz łodzie podwodne. Oddano do naszego użytku również kilka nowych struktur, takich jak: wieżyczki, bunkry, wieżyczki z miotaczem, kondensatory Tesli (one ponoć naprawdę istniały) czy lotniska. Wymienione przeze mnie jednostki i budynki to jedynie część tego, co oferuje ta cudowna gra. Kolejną innowacją są misje wewnątrz budynków. Polegają one na przykład na unieszkodliwieniu ładunków wybuchowych. Wszystko to sprawia, że RED ALERT w pięknym stylu pokonał swoich poprzedników i zasiadł na zasłużonym piedestale Najlepszego RTSa (choć miłośnicy Warcrafta mogą mieć odmienne zdanie...). Palmę zwycięstwa mógł odebrać mu dopiero TIBERIAN SUN, ale ten był jak na razie w powijakach.

Druga zasada gierkowej ekonomii to: jeżeli sequel danej gry sprzedaje się tak samo dobrze (a nawet lepiej) jak część wcześniejsza, to należy produkować masę dodatków, by być tak samo szczęśliwym (a nawet bardziej). Mądre chłopaki z WESTWOODu znają i tę zasadę (oraz całą masę innych). Nikt więc nie był zdziwiony, gdy na półki do sklepów trafił pierwszy dodatek. RED ALERT: COUNTERSTRIKE spotkał się z gorącym przywitaniem z mojej strony. Dlaczego? Odpowiedź jest prosta. W przeciwieństwie do C&C: COVERT OPS, dodatek ten zawiera nowe jednostki i parę innych pożytecznych bajerów, a jego poziom



ER TRILOGY



trudności jest naprawdę wysoki. Do naszego użytku oddano czołgi Tesli o sile rażenia nieco mniejszej niż wieżyczki, ale nie przeszkadza to im siłą spustoszenia w oddziałach wroga. Oprócz tego dodano nowe uzbrojenie do znanych nam z RED ALERTA pojazdów. I tak ciężkie czołgi wyposażone zostały w zwoje Tesli. Mamuty dostały miotacz ognia, a łodzie podwodne - torpedy nuklearne. Takie zmiany wnoszą trochę świeżości i sprawiają, że naprawdę ma się ochotę sięgnąć po ten dodatek. Myślicie, że to już wszystko. Jeżeli tak, to zostaniecie mile zaskoczeni. Nasze szeregi zasilili niejaki Volkov ze swoim psem Chitzko'em. Siła rażenia obydwojga postaci jest znacznie większa niż ich zwykłych odpowiedników. Stają się przez to trudnym do zwalczania duetem (oczywiście dla przeciwnika).

Kolejnymi urozmaiceńiami są: czas (misja musi zostać ukończona w określonym czasie), pacaki (na planszach możemy znaleźć mnóstwo skrzynek, niekiedy od ich odzyskania zależy powodzenie misji), schematy (misje powinny być przechodzone według ustalonego schematu, gdy próbujemy je przejść "po swojemu" najczęściej kończą się porażką), podziemne bazy (to chyba nie trzeba wyjaśniać) oraz mirowki (tak to prawda, w grze zostały zawarte misje z mirowkami, aby je uruchomić należy głównym menu najechać kursorem na głosnik, a następnie, trzymając SHIFT, kliknąć lewy przycisk myszy). Tak, w skrócie, przedstawia się pierwszy dodatek do RED ALERTA. Myślę, że zapewnił on dużo wrażeń wszystkim miłośnikom C&C, a co najważniejsze skracając czas oczekiwania na boskiego TYBERIAN SUN.

Nie minęło dużo czasu, jak na półki trafił kolejny produkt made in WESTWOOD. Czyżby długo oczekiwany... niestety nie. Gra, o której mowa to RED ALERT: AFTERMATCH, kolejny dodatek do kultowej strategii. Myślę, że jego pojawienie nie wywołało powszechnego entuzjazmu. Bo w końcu ile razy można odgrzewać jedno i to samo danie? (W końcu traci ono datę ważności). I co z tego, że mamy osiemnaście nowych misji, co z tego, że oddano nam do dyspozycji teleportujący się Chronotank, czołgi M.A.D., łodzie podwodne z pociskami nuklearnymi, ciężarówkę z ładunkami nuklearnymi czy mechaników polowych, skoro to nadal ten sam stary RED ALERT. Zespół z WESTWOOD powinien bardziej przyłożyć się do swojego powstającego dziecka. A nie starać się ratować, umierającego śmiercią naturalną. RED ALERTA, zasypując go coraz to nowymi dodatkami. Powoduje to bowiem pewien niesmak. Gracze zniosą wszystko... ale do pewnych granic.

Zanim światło dzienne ujrzał TYBERIAN SUN, dane nam było obcować z kolejnym odgrzewanym danem. Tyle że w tym przypadku była to miła niespodzianka. [Polemizowalibyśmy - część redakcji CDA]. W nasze ręce oddano DUNE 2000, podrasowany przeboj z 1994 roku. Zmiany w stosunku do oryginału nie były zbyt wielkie. Oczywiście polepszone grafiki, muzykę, dodano sekwencje filmowe. Scenariusze misji zostały praktycznie nieknużone. [No właśnie... - red.]. Nie zmienia to jednak faktu, że miło było znowu powojować na piaszczystej planecie Arrakis. Usłyszeć jak płasek skrzypi pod naszymi stopami, zbierać tak cenną rzecz jak przyprawę, czy przejechać się na ogromnych Czerwciach Pustyni. Aż się łezka w oku kręci. Strona fabularna jak zwykle zasługuje na olbrzymie brawa. Sekwencje filmowe są naprawdę na wysokim poziomie. Zresztą nie ma się czemu dziwić, dobra fabuła była zawsze mocną stroną gier ze stajni WESTWOOD. Czas mijal. Prawie już straciłem nadzieję na ujście C&C:TS, gdy nagle stało się...

Zanim przejdziemy do rozważań nad najmłodszym dzieckiem firmy WESTWOOD, mała ciekawostka dla wszystkich miłośników serii C&C. Czy wiecie, że w pierwotnych założeniach C&C: TYBERIAN SUN wcale nie miał być RTS'em? Podczas gry wcielić się mieliśmy w operatora MECHA i nawałać do wszystkiego, co wejdzie nam w parę. Nie wiem dokładnie dlaczego panowie twórcy zaprzestali pracę nad tą wersją gry, ale efekty początkowych prac mogliście ujrzeć na kompaktach z Command&Conquer, w wersji pod Windows 95. To tyle, wracamy do rzeczywistości...

...Do Generała James'a Solomon'a przyszedł zakodowany raport EVA, sporządzony na zlecenie samego zainteresowanego. Data otrzymania: 19 stycznia 2030 roku. Kod tajności: czerwony. Zadaniem dokumentu była ocena wywiadowa obecnego konfliktu - GDI kontra NOD. Zawierał on wszystkie najnowsze doniesienia wywiadu, zawierające opis jednostek, budowli, pojazdów i personelu NOD. Wyraźnie widać było, że siła NOD bardzo wzrosła od czasu ostatniego konfliktu, który miał miejsce pod koniec XX wieku. Nauczycieli się wykorzystywać potęgę tyberium, kryształków znajdujących się obecnie prawie na całej planecie, z wyjątkiem mroźnych i suchych obszarów. Tam bowiem rozwijają się one o wiele wolniej. Zagadkowe jest jednak to, jak bractwo NOD, w tak krótkim czasie, potrafiło odbudować siły. Przecież ich wszystkie "stare" siedziby zostały zniszczone. Doniesienia raportu zawierają również wzmiankę o ZAPOMNIANYCH, o ludziach, których ciała zetknęły się z tyberium. Są to grupy koczownicze, przemieszczające się z miejsca na miejsce. Wierzą, że uda im się znaleźć szczepionkę i rozpocząć normalne życie. Na czele zapomnianych stoi Tratos, a pod jego rozkazami są najlepsi "łśniacy wojownicy", między in-

nymi piękna i dzika Umagaan. Do tego wszystkiego należy dodać, że do orbitalnego centrum dowodzenia Filadelfia doszedł video- komunikat wskazujący na to, że Kane żyje. Zapraszamy więc do wzięcia udziału w kolejnym światowym konflikcie.

Tak oto przedstawia się fabuła najnowszej gry C&C: TYBERIAN SUN. Jako że niedawno mieliście okazję czytać recenzję tej gry na łamach CD ACTION, nie będę opisywał nowych jednostek czy budowli. Skupię się raczej na tym, co spowodowało, że gra tak długo czekała na swoją premierę i jaki ma to wpływ na efekt końcowy. Powodów jest parę. Między innymi problemy finansowe firmy. Jednak chyba ważniejszym powodem była chęć dopracowania gry do najmniejszego

szczeółu. Pomyśleć można, że nie ma w tym nic złego, jednak nie do końca. Gra była praktycznie ukończona już ponad rok przed premierą. Tak długi okres czasu, w czasach, gdy technologia gna w zawrotnym tempie i wypadałoby zmieniać komputer co trzy miesiące, to naprawdę samobójstwo dla twórców gry. Z drugiej jednak strony poprawki spowodowały, że w TYBERIAN SUN gra się naprawdę przyjemnie. Jednak grafika pozostawia nadal wiele do życzenia, nie chcę tutaj urazić niczyich poglądów, ale w porównaniu z StarCraftem, ten drugi wypadł lepiej. Myślę jednak, że tych parę niedociągnięć nie zaważy na sukcesie produktu, który zresztą sprzedaje się jak ciepłe bułeczki...

Jeżeli uważnie czytaliście niyus w CDA 12/99, to pewnie wiecie, że C&C: TYBERIAN SUN znalazł się w księdze rekordów Guinnessa. Za co? Zajął miejsce w trzech kategoriach: jako najszybciej sprzedająca się gra strategiczna; jako gra, która miała największą sprzedaż w ciągu pierwszego tygodnia; jako gra, która odniosła największy sukces. Co wy na to?

Może w takim razie TYBERIAN SUN nie jest taki zły? W każdym razie będziemy mieli możliwość zagrać w niego raz jeszcze z racji zbliżającego się dodatku o nazwie FIRESTORM. Będzie zawierał nowe jednostki, broń i parę sekretów. Dostaniemy 18 misji do singleplayer i 10 nowych map do trybu multiplayer. Nowe jednostki to Juggernaut (jednostka z serii Titanów, posiada trzy działka artyleryjskie), Limpet Drone (jednostka służąca do zwiadu i obserwacji wroga), Mobile War Factory (jest to zwykła fabryka, tyle że posiada możliwość przemieszczania się), Mobile Stealth Generator (ukrywa jednostki wokół siebie), Mobile EMP (jest wolny i silnie opancerzony, potrafi wytwarzać silne pole magnetyczne, które unieszkodliwia wrocie jednostki wokół siebie) oraz Cyborg Reaper (ciężki cyborg, uzbrojony w dwa działka oraz rozpylacz pajęczyny). Jednak czy dodatek tchnie nieco świeżości w moim zdaniem, średnio udany produkt? Zobaczymy.

Na zakończenie artykułu chciałem napomknąć o grze znajdującej się obecnie w fazie produkcji. Co prawda, nie jest to RTS, ale w ścisły sposób powiązany został z serią C&C. Mowa oczywiście o COMMAND & CONQUER: RENEGADE. Jest to gra akcji TPP. Dowodzić będziemy jednym z komandosów organizacji GDI. Da nam to możliwość zupełnie nowego spojrzenia na świat C&C. Według wstępnych ustaleń do naszej dyspozycji zostanie oddanych 15 misji, takich jak dokonanie sabotażu czy wysadzenie budynku. Na razie niewiele więcej wiadomo na temat tej gry. Jednak, oglądając screeny, trzeba przyznać, że zapowiada się ostra jazda. A już na pewno skorzysta na tym seria C&C, która przysporzy sobie nowych graczy, którzy nie są "strategami".

Myślę, że podoba się wam taki sposób przeglądu danej serii. Jeżeli mam rację, to przysyłać swoje propozycje, które gry miałbym "odświeżyć". Tymczasem bywajcie, do następnego artykułu.

PS Specjalne podziękowania dla Michała PINIOSA Komarzyńskiego za trafne uwagi i spostrzeżenia dotyczące serii C&C.



Grand Prix Manager 2

W tej Świnie przedstawię Wam grę dość wyjątkową, a nawet rzekłbym niespotykaną. O ile bowiem menedżery piłkarskie nikogo nie dziwią i stanowią dość znaczny procent gier sportowych, to z menedżerem Formuły 1 zetknąłem się po raz pierwszy.

ELD (np: Gardenian "powertool")

Kiedys przy okazji recenzji symulacji Formuły 1 zastanawiałem się dlaczego w Polsce jest to tak niepopularny sport w przeciwieństwie do innych, cywilizowanych krajów. Odpowiedzi na to pytanie jak dotąd nie poznałem i chyba już nie poznam. To jednak jest nieistotne. Tematem dzisiejszego wykładu jest wszak Grand Prix Manager 2. Mówiąc bez ogródek nieco się przeląkałem koniecznością zmierzania się z tą grą. Dlaczego? Bo od kiedy skasowałem swoje go "malucha" jakieś cztery lata temu, unikałem wszelkich kontaktów z samochodami jak Gumisie spotkań z Ogrami. W dodatku tyle wiem o zawieszaniu bryki



Formuły 1, co o twórczości literackiej mieszkańców Burkina Faso, czyli zupełnie nic. To chyba w zupełności tłumaczy dlaczego ze strachem w oczach odpalałem mocno już zabytkowy (sprzed czterech lat) Grand Prix Manager 2. Po kilku minutach wpatrywania się w tajemnicze ikonki pojawił się na moich ustach jednak uśmiech. Przecież to jest menedżer, zamiast kilkunastu kopaczy mam do dyspozycji tylko dwóch kierowców, ale to tylko drobny szczegół! Cała reszta już się niewiele różni. Podobnie jak w menedżerze piłkarskim musimy pozyski-

wać sponsorów, zajmować się reklamami, kontraktami kierowców, taktyką na każdy wyścig i sesje kwalifikacyjne oraz sprawami technicznymi pojazdów. Nie znaczy to jednak, że Grand Prix Manager 2 jest prosty. Tak łatwo to nie ma. Poziomów trudności jest bodajże pięć, ale już na trzecim trzeba nieźle pogim-



nastykować szare komórki, aby zacząć wygrywać. Jak sam pewnie zauważysz po kilku wyścigach klucz do wygranej leży w boksie, a raczej w rękach Twoich speców od grzebania we wnętrznościach bolidu oraz odpowiedniej taktyce podczas wyścigu. To razem jakieś 70 % sukcesu. Pozostałe 30 % to szczęście, które jest bardzo potrzebne. Nigdy nic nie wiadomo; podczas wyścigu może coś się zepsuć lub nasz kierowca może mieć kolizję. Jeżeli w tym momencie szczerka Ci opadła i przeraziłeś się na myśl o Grand Prix Manager 2, to zupełnie niepotrzebnie. Zapewniam Cię, że szybko nauczysz się ustawiać zawieszenie czy silnik bolidu, aby wycisnąć z niego wszystko, co się da. Tym bardziej, że przed każdym wyścigiem masz trening, sesje kwalifikacyjne etc. A to oznacza, iż możesz na spokojnie przetestować wszelkie opcje ustawień. Jak wspominałem drugim podstawowym czynnikiem zwycięstwa jest taktyka podczas wyścigu. Musisz się poważnie zastanowić, ile nalać do baku benzyny (wiadomo ciężar!), jakie dobrać opony, jak ma jechać kierowca (np. blokować, walczyć do upadłego, przepuścić kogoś etc.), a przede wszystkim na którym okrążeniu zjechać do pit stopu w celu uzupełnienia paliwa czy wymiany opon. Brzmi to może strasznie, ale rzeczywistość nie jest aż tak przerażająca. Interfejs jest na tyle prosty i intuicyjny, że dasz sobie na pewno radę.

Jak już wyżej wspominałem, Grand Prix Manager 2 ma już cztery lata. Przy menedżerach nie ma to jednak większego znaczenia, bo grafika oraz dźwięk to w ich przypadku sprawa drugorzędna. Zresztą Grand Prix Manager 2 nawet teraz wygląda więcej niż przyzwoicie. Czytelne ikonki, ładne fotki stanowiące tło i przejrzyste przedstawienie wyścigu (najlepiej jest go oglądać z "lotu ptaka"), to zalety grafiki. Natomiast nieco denerwujące są modne kilka lat temu wstawki video. Są one co prawda dobrej jakości, ale są zbyt częste i po kilku minutach gracz zaczyna się nudzić. Niezła jest także oprawa dźwiękowa, składająca się przede wszystkim z ryku silników oraz komentarza niejakiego Stirlinga Mossa. Nie jestem specem od komentatorów Formuły 1, ale koleś gada całkiem sensownie.

W sumie czasu spędzonego na grze w Grand Prix Manager 2 z pewnością nie żałuję. Jest to duża odmiana od piłkarskich menedżerów. Dlatego też polecam tę grę wszystkim zapalonym menedżerom. Warto również w tym miejscu wspomnieć, iż Microprose podeszło do Grand Prix Manager 2 całkowicie profesjonalnie, skutkiem czego mamy do dyspozycji wszystkich kierowców i wszystkie drużyny biorące udział w wyścigach w roku 1996. Podnosi to i tak bardzo wysoki realizm. Jeżeli zatem lubisz menedżery oraz Formułę 1, to marsz natychmiast do sklepu!



Producent: Microprose
Dystrybutor: CD PROJEKT
 (022) 6257151
Internet:
Wymagania: 486/33.3, 8 RAM,
 DOS 3.0, WIN 95,
 CD-ROM, karta muzyczna
Akcelerator: Nie

Planescape: Udręka?

Parę uwag o powstawaniu polskiej wersji językowej gry

Kiedy miesiąc temu pisałem na temat świata gry Planescape: Torment, dysponowałem jedynie wersją alfa programu. Od pewnego czasu mam jednak szczęście korzystać z pełnej wersji gry i muszę przyznać, że różnica jest duża. Niech żałują ci, którzy znają Tormenta jedynie z wersji pirackiej (zrobionej z alfy).

Ryszard Chojnowski

Tak czy owak szykuje się prawdziwy przebój: świetna grafika, kapitalna muzyka, rewelacyjny scenariusz, niesamowity, tajemniczy klimat... czegoż chcieć więcej. Chyba tylko polskiej wersji. Wobec tego, dzisiaj postaram się napisać nieco więcej o procesie powstawania takiej wersji. Kiedy czytacie te słowa, trwają

nie jest jej przetłumaczenie. W końcu jaki procent fanów gier zna biegle angielski?

Miesiąc temu wspominałem też, że nad grą pracuje aż 10 tłumaczy. Chciałbym też zaznaczyć, że są to specjaliści, którzy naprawdę znają się na swojej robocie i do tego lubią gry fabularne, co jest bardzo ważne.

Nie da się jednak ukryć, że tłumaczenie tak trudnego tekstu to prawdziwe wyzwanie. Nie chodzi tu tylko o jego ilość (ponad 3000 stron), ale też stopień złożoności i skomplikowania. Przy pracy tak wielu osób jednocześnie może dojść do niezgodności stylów, rozbieżności w tłumaczeniu nazw własnych czy wy-

rażeń idiomatycznych. Dlatego powstały specjalne słowniki na potrzeby lokalizacji (aktualizowane co parę dni), żeby dać pewność tłumaczom, że używają takiej samej wersji określonych wyrażen.

W tej chwili powstały już trzy słowniki. W pierwszym zawarte są wszelkie zwroty i wyrażenia związane ze światem Planescape, w tym tłumaczenia specyficznego żargonu, jakim posługują się mieszkańcy tego świata. W drugim zapisano wszelkie nazwy własne oraz imiona postaci (jest tego na razie ponad 500 pozycji, a lista stale się wydłuża). Trzeci słownik zawiera terminy związane z systemem AD&D (nazwy broni, zaklęć, profesji, charakterystyk itp.). Po zakończeniu tłumaczenia, słowniki zostaną udostępnione wszystkim chętnym.

Przypatrzmy się kilku wybranym problemom związanym z tłumaczeniem. Na przykład imiona postaci. Większość z nich to imiona znaczące, a ich znaczenie powinno być też czytelne w języku polskim. Nie jest to takie proste, jak mogłoby się wydawać. Przykładowo jedna z bohatererek nosi imię Fall-From-Grace. Nie dość, że Grace jest raczej popularnym imieniem żeńskim w Anglii, to cały zwrot w języku angielskim oznacza "popaść w niełaszkę, stoczyć się". Dlatego tłumacze zdecydowali w końcu, że postać powinna nazywać się Nie-Sława. W końcu w języku polskim istnieje imię Sława, a małe słówko "nie" bardzo zbliża tłumaczenie do oryginału.

Teraz może taki króciutki dialog. Proszę zwrócić szczególną uwagę na partię Anny.

Nordom: Anna, does your tail assist you in maintaining your balance?

Anna: No, it's for scratchin' me back, you eejlt!

O ile to, co mówi Nordom, brzmi zrozumiale, odpowiedź Anny budzi kontrowersje. A trzeba dodać, że postacie w grze nie mówią wyraźnie, raczej bełkoczą. Dość często przy tym zdarzają się takie słowa, jak eejlt. Na pewno nie znajdziecie ich w żadnym słowniku. Trzeba wyobrazić i dobrej znajomości języka, żeby odkryć, że chodzi tu o zniekształcone słowo "idiot", zapisane pseudofonetycznie. W tłumaczeniu wyszło więc mniej więcej tak:

Nordom: Anno, czy twój ogon pomaga ci w utrzymaniu równowagi?



Anna: Nie. Drapiem se nim po plecach, ty jem-becyul!

Po co tu w ogóle piszemy o trudnościach związanych z tłumaczeniem i o różnych sposobach mówienia postaci? Chodzi o to, że nawet doświadczeni tłumacze i ekipy zaprawione w lokalizacji gier nie mają łatwego zadania. A co mogą powiedzieć w takiej sytuacji gracze znający język z lekcji angielskiego w szkole średniej lub gimnazjum? Na pewno wiele straciliby, grając w angielską wersję gry. Pomijam tu oczywisty wniosek, że angielski Planescape Torment dostępny jest raczej z nielegalnych źródeł.

Pewnie może zaciekawić czytelnika, kto z polskich aktorów wystąpi w zlokalizowanym Planescape. Niestety nie wolno jeszcze zdradzać tego sekretu, ale ciekawostką jest tu niewątpliwie fakt, że aż 13 kłuczowych bohaterów będzie miało swoje indywidualne głosy. To może mniej niż w Baldur's Gate, ale wypowiedzi są dłuższe i bardziej zróżnicowane (z całym bogactwem akcentów, charakterystycznego słownictwa itp., itd.).

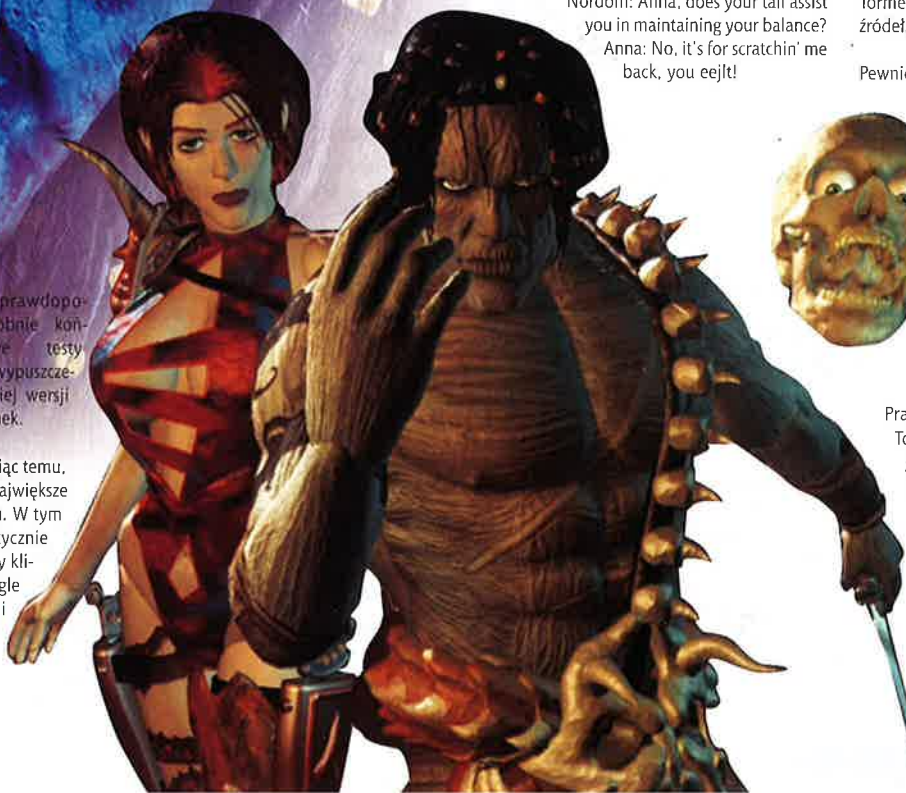
Prawdopodobnie entuzjastyczne wieści o Tormencie rozpały żądzę posiadania gry u wielu osób. Szczerze jednak doradzam cierpliwość. Czekanie na polską wersję językową opłaci się, bo w pudełku będzie nie tylko gra z instrukcją. Tak przynajmniej obiecuje wydawca gry, firma CD Projekt.

Recenzja polskiej wersji gry w CD-Action za miesiąc.



prawdopodobnie końcowe testy przed wypuszczeniem polskiej wersji językowej na rynek.

Jak już wspominałem miesiąc temu, tłumaczenie gry Planescape to największe przedsięwzięcie tego typu w kraju. W tym przypadku lokalizacja jest praktycznie niezbędna! Aby poczuć prawdziwy klimat i atmosferę tej gry, należy biegle władać językiem angielskim. Jeśli chcemy, żeby grą cieszyła się jak największa rzesza graczy, koniecz-



Turbo Pascal; odstępa czwarta

Raz, dwa, trzy, raz, raz, dwa, próba mikrofonu. Dobra wszystko gra, przygotujcie się, za dziesięć sekund wchodzimy na wizję. Chwila ciszy...pięć, cztery, trzy, dwa, jeden, poszto. Dzień dobry Państwu ja nazywam się Paweł Omelko, a ja Sławek Błyskał. Wspólnie poprowadzimy dla Państwa kolejny odcinek programu z cyklu "I ty zostaniesz Programistą". W dzisiejszej części omówimy, specjalnie dla Państwa moduł CRT, czyli jego procedury i funkcje. Zapowiada się naprawdę ostra jazda. A teraz przerwa na reklamy. Nie odchodźcie Państwo od odbiorników, już za chwilę znowu się spotkamy.

Omelko Paweł i Błyskał Sławek

Zgodnie z obietnicą znowu jesteśmy. Więc od razu przystępujemy do dzieła. Zanim jednak rozpoczniemy omawianie ww. modułu, wyjaśnimy Wam istotę działania procedury i funkcji. Piszac poprzednie programy stosowaliśmy zasadę, że wszystkie polecenia, które miały być wykonane zawierały się pomiędzy słowami BEGIN i END. Od tej chwili rezygnujemy z tego. Pomiedzy tymi słowami mieścić się będą jedynie wywołania procedur i funkcji, napisanych wcześniej przez nas (no i oczywiście CLRSR czy REPEAT UNTIL KEY-PRESSED). Brzmi to nieco strasznie, ale jest łatwiejsze niż się Wam wydaje. Na początek zajmujemy się procedurami. I tu jedna uwaga: są ich dwa rodzaje - te napisane przez twórców programu Pascal, zgrupowane w modułach - nazywamy je programowe i te napisane przez nas - a te nazwijmy własne (tak sama rzecz się ma z funkcjami). Co oznacza słowo procedura już pisaliśmy w pierwszej części kursu, jednak w ramach przypomnienia powtarzamy. Jest to wyraz, któremu przypisana jest konkretna czynność. Jak to się ma w praktyce? Spójrzcie na poniższy program.

{program022 - działanie procedury}

```
program program022;
uses crt;
```

procedurę napisz; {1}

```
begin
  writeln('Procedura napisz wykonana');
end;
```

begin

```
clrscr;
napisz; {2}
repeat until keypressed;
end.
```

Objaśnienie:

{1} po słowie procedura podajemy jej nazwę (bez polskich znaków), następnie pomiędzy BEGIN a END wstawiamy procedury programowe (może ich być więcej niż jedna).

{2} w programie głównym tj. pomiędzy BEGIN a END, wpisujemy nazwę zdefiniowanej procedury (jeżeli chcemy, aby została ona wykonana więcej razy powtarzamy nazwę procedury).

Bardzo podobnie ma się sprawa z funkcjami, tyle że stosujemy je, gdy chcemy uzyskać pewną wartość, np. wynik mnożenia. Przedstawia to program 23.

{program023 - działanie funkcji}

```
program program023;
uses crt;
var a,b,wynik:integer;
```

```
function mnozenie(a,b:integer):integer; {1}
begin
  mnozenie:=a*b; {2}
end;
```

procedure działanie;

```
begin
  write('Podaj pierwszą liczbę: ');
  readln(a);
  write('Podaj drugą liczbę: ');
  readln(b);
  wynik:=mnozenie(a,b); {3}
  writeln('Wynik mnożenia: ',wynik);
end;
```

begin

```
clrscr;
działanie; {4}
repeat until keypressed;
end.
```

Objaśnienie:

{1} po słowie function podajemy jej nazwę, następnie w nawiasach wartości wejściowe i ich typ, a za nawiasem typ wartości. Jaką osiągnie funkcja po wykonaniu działania; np. jeżeli pomnożymy jedną liczbę typu integer z drugą liczbą typu integer, to wynik również będzie integer, jednak już w przypadku dzielenia typ funkcji będzie real.

{2} na końcu funkcji pod jej nazwą podstawiamy żadaną wartość.

{3} aby "wywołać" funkcję należy podstawić ją pod zdefiniowaną zmienną, zmienna ta (tu: wynik) musi być tego samego typu co funkcja (tu: integer).

{4} wywołujemy procedure działanie, w której wykorzystujemy funkcję mnożenie.

Mamy nadzieję, że po przeglądnięciu powyższych programów zaopatrzycie już do czego służą procedury i funkcje. Więc nadziedł czas, aby zabrać się w końcu za obiecany moduł CRT. Do dzieła.

Za wstęp do dalszych rozważań na temat modułu CRT posłuży nam tabelka z opisem procedur i funkcji. Zanim zaczniemy czytać dalej artykuł, zapoznajcie się z nią. <PRZEGLĄDANIE TABELKI> Gotowe?! Dobra, macie już ogólne pojęcie za co dane komendy są odpowiedzialne. Teraz napiszemy kilka programików, pokazujących ich praktyczne zastosowanie.

{program024 - Sound Maker}

```
program program024;
uses crt;
var d,cz:integer;
```

procedure dzwiek;

```
begin
  write('Podaj częstotliwość dźwięku: ');
  readln(cz);
  write('Podaj czas trwania dźwięku (w milisekundach): ');
  readln(d);
  sound(cz); {1}
  delay(d); {2}
  nosound; {3}
end;
```

```
begin
  clrscr;
  dzwiek;
  readkey;
end.
```

Objaśnienie:

{1} po procedurze sound w nawiasie podajemy częstotliwość dźwięku (numery oktawy podajemy w tabelce).

{2} procedura ta zatrzymuje nam wykonywanie programu, a w tym przypadku określa czas trwania dźwięku, zanim zostanie on wyłączony.

{3} nosound wyłącza spikera.

Objaśnienie:

{1} Textbackground definiuje kolor tła tekstu. Standardowo czarne zmieni można na jedno z 16 dostępnych, wpisując w nawiasie wybraną wartość lub nazwę. Angielskie i cyfrowe odpowiedniki kolorów znajdziecie w zamieszczonej obok tabelce. Dobra rada (Mroza Dziada :-): gdy chcecie przywrócić czarne tło, zastosujcie taką kombinację komend: textbackground(black); a następnie clrscr;

{2} Textcolor ustala kolor tekstu na zdefiniowany w nawiasie (kolory również dobieramy z tabeli).

{3} zmienia aktualny kolor czcionki na ciemniejszy tj. jeśli wybierzemy jasnoczerwony (12) i zastosujemy tę procedurę, to zostanie on zmieniony na czerwony (4).

Procedury i funkcje modułu CRT.

Nazwa	Typ	Opis
ClrEol	Procedura	Wymazuje wszystkie znaki od miejsca, w którym znajduje się kursor do końca linii.
ClrScr	Procedura	Czyści ekran i ustawia kursor w lewym górnym rogu.
Delay	Procedura	Zatrzymuje program na określonej liczbie milisekund.
DelLine	Procedura	Usuwa linię, w której znajduje się kursor.
GotoXY	Procedura	Ustawia kursor na podanej pozycji.
HighVideo	Procedura	Włącza wysoką intensywność barwy znaków.
InsLine	Procedura	Wstawia pustą linię w miejscu, gdzie znajduje się kursor.
KeyPressed	Funkcja	Sprawdza aktywność klawiatury.
LowVideo	Procedura	Włącza niską intensywność barwy znaków.
NormVideo	Procedura	Włącza oryginalną intensywność barwy znaków.
NoSound	Procedura	Wyłącza komputerowego spikera.
ReadKey	Funkcja	Wczytuje znak naciśnięty z klawiatury.
Sound	Procedura	Uruchamia komputerowego spikera.
TextBackground	Procedura	Zmienia kolor tła.
TextColor	Procedura	Zmienia kolor tekstu.
TextMode	Procedura	Zmienia wygląd tekstu.
WhereX	Funkcja	Wczytuje pozycję X (lewo-prawo) kursora.
WhereY	Funkcja	Wczytuje pozycję Y (góra-dół) kursora.
Window	Procedura	Tworzy nowe okno (standardowe 80x25).

Powyższy programik ukazuje nam sposób wykozystania dźwięku w Pascalu. Aby móc odgrywać całe melodie, należy powtarzać procedurę sound, zmieniając jej częstotliwość. To tyle o muzyce. Zaberamy się za kolejny program.

{program025 - program ukazuje sposób działania procedur lowvideo, normvideo i highvideo}

```
program program025;
uses crt;
```

procedure tekst;

```
begin
  textbackground(0); {1}
  textcolor(10); {2}
  writeln('Pierwotny wygląd tekstu');
  lowvideo; {3}
  writeln('Lowvideo - tekst ciemnej barwy');
  highvideo; {4}
  writeln('Highvideo - tekst jasnej barwy');
  normvideo; {5}
  writeln('Normvideo - tekst standardowej, szarej barwy');
end;
```

begin

```
clrscr;
tekst;
repeat until keypressed;
end.
```

{4} analogicznie do lowvideo zmienia tekst czcionki na jaśniejszy, czyli np. z czerwonego (4) na jasnoczerwony (12).

{5} zmienia kolor czcionki na biały (7).

Mała uwaga (Brata Maga :-): jeśli zastosujemy procedurę lowvideo na ciemnym tekście, to naturalnie nie doznamy żadnej zmiany. Podobnie sprawa ma się z highvideo, jasnego bardziej rozjaśnić się nie da. Natomiast normvideo zawsze nada naszemu tekstowi barwę białą. Nekst program plis.

{program026 - program pokazuje sposób, w jaki zmieniamy styl i rozmiar tekstu}

```
program program026;
uses crt;
```

procedure tryb;

```
begin
  textmode(CO40); {1}
  textbackground(2);
  textcolor(14);
  writeln('Kolorowy tekst z tłem');
  textbackground(4);
  textcolor(12);
  writeln('Inne kolory');
  textbackground(8);
  textcolor(9);
  writeln('I jeszcze inne');
end;
```

begin

Wirusy, trojany, WinNuki...

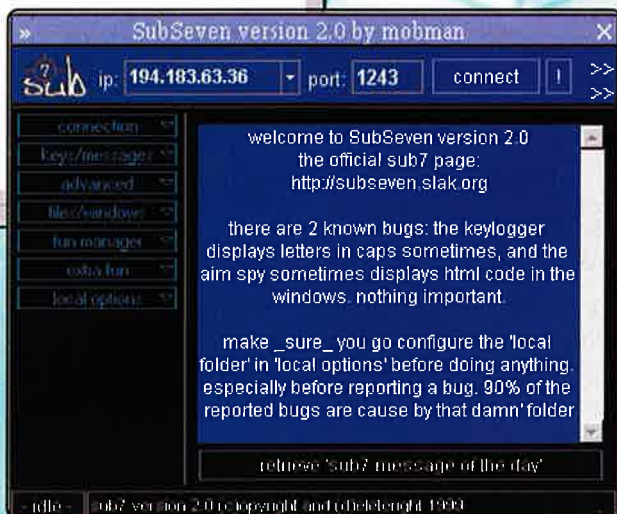
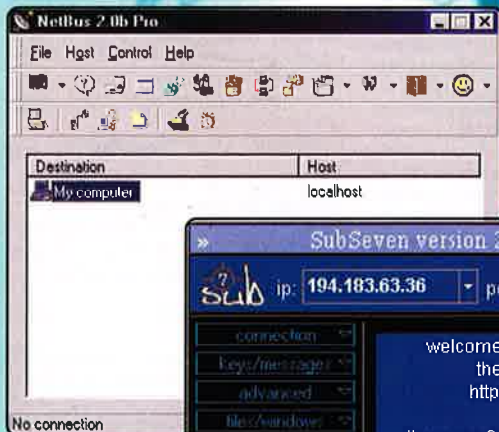
Coś nie działa, zawiesza się. Wsuwa się taca CD-Romu, monitor się wyłącza. Twoje ulubione gry przestają działać lub zachowują się dziwnie. Zanim wpadniesz w panikę, przeczytaj ten artykuł, aby wiedzieć więcej o małych "Gremlinach" naszych blaszaków, które mogą w bardzo łatwy sposób uprzykrzyć życie każdemu graczu.

Dark4Men

Każdy z nas graczy miał kiedyś do czynienia z wirusami wszelkiej maści. Kasującymi dane, uszkadzającymi hardware (np. ostatnio była zaraza Win.cih), które są w stanie poważnie uszkodzić płytę główną. Także trojany posiadaczom Internetu nie są obce. Każdemu, kto trochę dłużej siedział w tej globalnej pajęczynie nazwy NetBus, BackOffice czy Sub7 nie są obce. Również WinNuke to termin bardzo znany. Postaram się teraz opisać te trzy paskudztwa, a także poinformować Was jak się przed nimi ochronić.

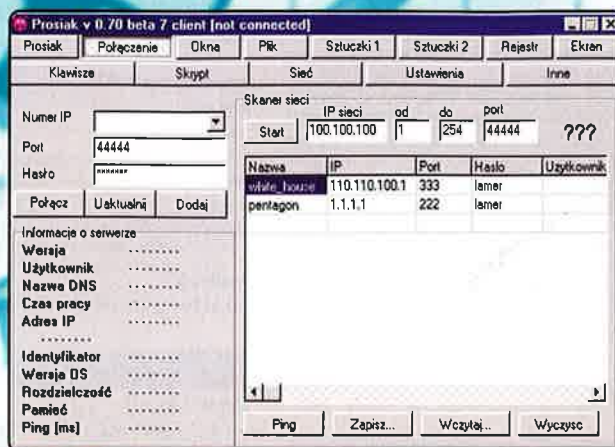
Tyle wstępu. Teraz przejdę do bardziej konkretnych rzeczy, a mianowicie do popularnych wirusów, czyli małych programów, które skutecznie zatrują życie graczom. Mamy tutaj do czynienia z często wysoko zaawansowaną aplikacją, która mnoży się i najczęściej ma destruktywne działanie. Schemat pracy wirusa praktycznie zawsze jest taki sam: podłącza się do jakiegoś pliku i, przy uruchamianiu, wyszukuje potencjalne ofiary swojego ataku. Bardzo często zainfekowane pliki są uszkodzone i naprawa ich jest praktycznie niemożliwa. Część wirusów posiada "zapalnik czasowy", który uaktywni go dopiero po np. 3 miesiącach (jak Marburg, grrr.. Cała redakcja drży, gdy słyszy to słowo), gdy może zadać maksymalne straty.

Ostatnio pojawiły się wirusy, które po zainfekowaniu rozsyłają z poczty ofiary swoich nosicieli (Happy 99). Teraz UWAGA! Ostatnio, gdy odwiedzałem stronę Mks_vir'a, w newsach dot. wirusów znalazłem bardzo niepokojącą wiadomość, o pojawieniu się wi-



rusa, który za pomocą kontrolki ActiveX potrafi, po odwiedzeniu danej strony, dostać się do naszego komputera, a następnie uaktywnić! Więc nawet najwyklesze oglądanie stron robi się niebezpieczne. Spokojnie, jakoś polskich łącz raczej nie pozwoli na ściągnięcie jakiegokolwiek pliku z bardziej zapuszczonego serwera w USA.

Kolejną formą "utrudniacza życia" są trojany. To takie programy, które są najczęściej rozsyłane na IRC lub pocztą, które początkowo są jakimś supergenialnym programem, który ułatwia nam pracę o n%, a po odpaleniu najczęściej albo nic się nie dzieje, albo wyskakuje jakiś bezsensowny błąd. Oczywiście jest możliwość podłączenia serwera (fachowe określenie pliku zarażającego) do jakiejś gierki, lecz jest to bardzo mały procent infekcji. Gdy już uruchomimy sobie taki programik, ktoś bez większego trudu może praktycznie dowolnie kontrolować naszego blaszaka. W ostatniej wersji



NetBusa (popularny trojan) istnieje możliwość kontrolowania ofiary na żywo, uwzględniając podgląd ekranu uaktualniany co kilka sekund, możliwość klikania przyciskami myszy, a także pisanie, czyli inaczej mówiąc 100% kontroli. Każdym rozbudowanym trojanem możemy robić operacje na plikach, wysuwać tace CD-ROMu i edytować rejestr. Oczywiście korzystanie z takich programów jest nielegalne.

Teraz kolej na najmniej skutecznego przedstawiciela wrednych programów, a mianowicie WinNuke. Są to programy występujące praktycznie zawsze pod tą samą nazwą, które mają za zadanie (o zgrozo) zawieszanie komputera kogoś, kogo nie lubimy. Wykorzystywany jest do tego port 139, który jest w Windows otwarty. Na szczęście skuteczność tego typu narzędzia jest znikoma i bardzo często nic się nie dzieje. W sieci istnieją modyfikatory rejestru, które w 100% zabezpieczą nas przed atakami WinNuka.

Dobra, przestaję was straszyć i przechodzę do zabezpieczeń. Przed wirusami najłatwiej się obronić po prostu sprawdzaniem wszystkich plików programem antywirusowym nie starszym niż 2 miesiące i comiesięcznym skanowaniem całego twardego dysku. To tyle! Wystarczy tylko tyle!

Teoretycznie mógłbym zakończyć już ten artykuł, lecz chcę jeszcze opisać jedną rzecz, która bardzo mi leży na sercu, a mianowicie coś, co zostało nazwane "Fałszywy alarm". Zaprezentuję tutaj przykład najczęściej się pojawiający w mailach: "Prześlij tą wiadomość do wszystkich swoich znajomych! Jeżeli otrzymasz wiadomość pt. Top Secret zaadresowane na FBI NIE OTWIERAJ JE! Od razu instaluje wirusa 100000 razy groźniejszego od Czarnobyla!" lub na ICQ: "prześlij to do wszystkich, a twoje ICQ będzie miało fajne kolory". Dochodzi z czasem do absurdów: "prześlij to do wszystkich, a twój kwiatek ICQ zacznie pachnieć!". Błagam Was, Nie Przesyłajcie Takich Głupot!, to tylko obciąża serwery pocztowe i bardziej zaawansowanych użytkowników rozśmiesza.

To tyle, zacytuję jedynie Mks_vir'a: "Do następnego wirusa!" □

Jak sprawdzić czy mam trojana?

1. Wejdź na stronę www.virus.pl i wydrukuj sobie listę najczęściej używanych portów. (Jeżeli nie chce ci się sprawdzać wszystkich, bo jest trochę tego, poszukaj tylko portów :20034;12345;1243;44444. - to najpopularniejsze trojany w Polsce.)
2. W trybie Ms-Dos napisz netstat -a, co spowoduje wyświetlenie się aktywnych portów.
3. Porównaj swoje porty z tymi, co wcześniej wydrukowałeś.
4. Jeżeli coś pasuje, uruchom edytor rejestru. I otwórz miejsce: HKEY_LOCAL_MACHINE/Software/Microsoft/Windows/CurrentVersion/Run, oraz HKEY_LOCAL_MACHINE/Software/Microsoft/Windows/CurrentVersion/RunServices
5. Poszukaj tam kluczy, które zawierają w sobie NetBus lub odwołują się do patch.exe. Jeżeli coś takiego znajdziesz - usuń go. Najlepiej zanim to zrobisz, spisz sobie wartość tego klucza.
6. Uruchom ponownie komputer i śpij spokojnie, ale najlepiej uruchom sobie najnowszy Antywirus.

Alternatywy dla TP SA?

Internet stał się nowym sposobem komunikacji międzyludzkiej. Teoretycznie dostęp do globalnej sieci mają wszyscy użytkownicy komputerów, posiadający linię telefoniczną i modem. Jednak tylko teoretycznie. Powodem tego są ceny, jakie trzeba płacić. Z tego powodu postanowiłem rozejrzeć się wśród alternatywnych metod dostępu do sieci.

Jakub Kominiarczyk

Obeenie z internetem można się połączyć, używając radia. Jest to sposób, dzięki któremu unikamy kosztów połączenia. Do tej metody potrzebne są:

- odpowiedni modem
- nadajnik i odbiornik
- licencja krótkofalowca

Gdy wszystko mamy i podłączymy urządzenia do komputera, zaczynamy nadawanie. Nowoczesne elementy pozwalają na oglądanie stron www, ale tylko niektórych :(. Są to strony umieszczone na serwerach, w nazwie których widnieje napis "ampr", np. www.poznan.ampr.org. Jak widać nie da się uczestniczyć w rozmowach np. przez IRC czy IRQ. Po dokładnej informacji radzę zgłosić się do lokalnego Klubu Krótkofalowców.

Plusy:

- darmowy dostęp do AMPRNet'u
- można dokonać transferu plików między oddalonymi od siebie komputerami

Minusy:

- do AMPRNet'u należą tylko niektóre serwery internetowe
- mały transfer

Innym sposobem jest Callback (było to już omówione w jednym z ostatnich CDA). Nie jest to do końca jakaś rewolucja, ale zawsze. Dostęp jest tańszy niż przez np. numer 0202122 (TPSA), gdyż dostawa jest jakby "hurtowym rozmówcą". Zmiana nastąpiła także w systemie płatności. Najpopularniejszym sposobem jest kupno karty na określoną kwotę lub ilość godzin. Po odpowiednim skonfigurowaniu systemu (informacje na ten temat uzyskamy od naszego providera), uruchamiamy połączenie. W oknie terminala wpisujemy identyfikator i hasło z zakupionej karty. Następnie podajemy nasz numer telefonu i połączenie zostaje zakończone. Po chwili dzwoni do nas provider, modem automatycznie odbiera połączenie i ustanawia połączenie z serwerem. Po tych wszystkich operacjach zjazd :) na Infostradę stoi przed nami otworem. Podsumowując, jest to bardzo dobra metoda, gdyż pozwala na regulację wydatków, ponoszonych za dostęp do "pajęczyny", przy czym nie ma ograniczeń, to znaczy można korzystać ze wszystkich usług, dostępnych tradycyjnym sposobem.

Plusy:

- nie ma żadnych ograniczeń w stosunku do połączenia z TPSA
- można wykorzystać posiadany modem
- pozwala na kontrolę wydatków na usługach on-line

Minusy:

- ta sama prędkość połączenia, co przy TPSA

Szybkim sposobem na przemierzanie internetu jest dostęp przez ISDN. Jest to sieć cyfrowa pozwalająca na transfer 129 (!) kbps (2x 64 kbps). Jednak, by mieć możliwość surfowania z taką prędkością, potrzebujemy cyfrowej linii telefonicznej. Zamiana starej, analogowej na cyfrową kosztuje 400 zł + VAT. Zwiększy się także nasz abonament. Dla ISDN wynosi on 40 zł. Nie wzrosną natomiast koszty samego połączenia, taryfa wynosi tyle samo co dawniej. Jedną z zalet samego ISDN jest możliwość jednoczesnego rozmawiania przez telefon i transmisji danych. Koniec kłopotów w stylu: "Mamo, kiedy skończysz tę rozmowę aaaaargh...". Jednak nasz stary modem jest

praktycznie nieprzydatny, chyba że posiada wyjście RJ45 (wyjście cyfrowe), które jest większe od RJ11 (analogowe).

Dla osób mających już wyżej wspomniane rzeczy, nie pozostaje nic innego jak zmienić numer połączenia z 0202122 na 0202422. Teraz możemy już hulać do woli.

Plusy:

- prędkość połączenia (128 kbps)
- taka sama cena połączenia
- jednoczesna rozmowa telefoniczna i transmisja danych

Minusy:

- kosztą przesiadki (min. ok. 488 zł + cena nowego modemu)
- większy abonament

Istnieją także inne metody np. **NetOnAir**, czyli wybrane przez operatora w studiu TV strony internetowe, emitowane jako część sygnału telewizyjnego (coś podobnego do telegazety). Należy brać to jednak jako ciekawostkę, gdyż jak wynika z moich informacji, żadna polska stacja nie nadaje takiego sygnału. Drugim powodem jest niedostępność odpowiedniego sprzętu w Polsce.

Po tych informacjach nie pozostaje mi nic, jak tylko porównać koszty podanych metod z połączeniem z TP SA.

Nazwa metody: Callback

Cena sprzętu: Zależna od ceny modemu, jaki chcemy kupić, min. ok. 90 zł.

Cena połączenia: Zależna od providera oraz od zakupionej karty, Karta 20 h to ok. 50 zł.

Uwagi: Tania metoda, pozwala na kontrolę wydatków. Polecam!

Nazwa metody: PacketRadio

Cena sprzętu: Prosty modem Baycom kosztuje od ok. 50 zł za zestaw do samodzielnego złożenia do 200 zł za profesjonalne złożenie.

Cena połączenia: Darmo.

Uwagi: Metoda dla zaawansowanych komputerowców i krótkofalowców. Raczej poza zasięgiem ogółu.

Nazwa metody: ISDN

Cena sprzętu: zależna od ceny modemu z wyjściem RJ45.

Cena połączenia: 24 gr za 3 min.

Uwagi: Szybko, bez ograniczeń względem tradycyjnej metody, ale drogo.

Nazwa metody: TP SA

Cena sprzętu: Jak Callback.

Cena połączenia: 27 gr za 3 min., czyli 7,50 zł za 1 h.

Uwagi: Tańsza od ISDN, ale oferuje niski transfer plików.

Teraz chciałbym podsumować ewentualną zmianę dostępu z tradycyjnej na ISDN lub Callback.

Nazwa połączenia	Cena za 1 h	Zysk w stosunku do TP SA
Callback	Średnio 3,32 zł	Około 55%
ISDN	7,50 zł	Około 50% (*)
TP SA	7,50 zł	0%

(*) 2 razy większy transfer oznacza 2 razy krótszy czas transferu plików - czyli o 50% mniejsze koszty połączenia.

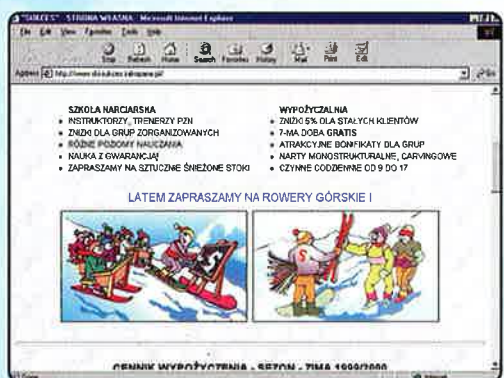
Podsumowując: Callback równa z innymi metodami przy zastosowaniach domowych. Jednak jeśli potrzebujemy przesyłać duże ilości danych (np. biorąc udział w telekonferencji), to lepszym rozwiązaniem wydaje się być ISDN. Jednak typowy użytkownik domowy korzystający przede wszystkim z e-mail, IRC, grający od czasu do czasu, powinien wybrać połączenie zwrotne. Pozwala to na zmniejszenie kosztów usług on-line praktycznie bez dodatkowych nakładów finansowych. □

Białe szaleństwo, czyli z górki na pazurki

Niewątpliwą zaletą zimy jest możliwość uprawiania zimowych sportów! Czas i warunki są odpowiednie - ferie, śniegu pod dostatkiem - zobaczmy zatem, jak można wykorzystać te atuty. Narty, snowboard, sanki i łyżwy to najpopularniejsze formy zimowej rekreacji, ale nie jedyne. Sposobów na udaną zabawę w śnieżnej scenerii jest mnóstwo, a my jak zwykle poszukamy inspiracji w internecie.

Jan Jankowski

Gdzie pojechać?



To pierwsze pytanie, na które musimy znaleźć odpowiedź. Proponuję zacząć od serwisu turystycznego Onetu, który na zimę przygotował dwie specjalistyczne witryny: gdzie na narty? i gdzie na snowboard? W obu przypadkach internauta uzyskuje dostęp nie tylko do baz danych miejscowości i obiektów turystycznych, ale może też dowiedzieć się więcej o swoich ulubionych dyscyplinach, poznać prognozy pogodowe, znaleźć mnóstwo porad technicznych i ciekawostek a także odwiedzić giełdę sprzętu zimowego. Największą atrakcją jest jednak doskonały zbiór informacji turystycznych obejmujący dane o miejscowościach, noclegach, ofercie gastronomicznej, obiektach sportowych i rozrywkowych i innych wartych odwiedzenia miejscach. Niewątpliwie (podobnie jak cały serwis turystyczny Onetu) jest to najbogatsze źródło informacji turystycznej w polskim internecie. Jeżeli dokładnie wiesz, w jakim regionie pragniesz spędzić zimowy urlop/ferie, możesz udać się do regionalnych witryn, które zazwyczaj publikują szczegółowe informacje o ofercie turystycznej na swoim terenie. Z własnego doświadczenia gorąco polecam wypoczynek w Beskidach. Góry są bardzo rozległe (jeżeli wziąć pod uwagę wszystkie części), stosunkowo mało zniszczone, z doskonałymi warunkami do uprawiania sportów zimowych i bogatą infrastrukturą rekreacyjno-sportową no i mniej zatłoczone niż na przykład Tatry. Miejscowości takie jak Szczyrk, Wisła czy Krynica na pewno są znane prawie wszystkim miłośnikom narciarstwa, ale już Korbielew (świetne i trudne trasy narciarskie w okolicach Hali Miziowej) czy Zwardoń są mniej popularne, a naprawdę warto się tam wybrać.

Adresy:

Gdzie na narty? - <http://turystyka.onet.pl/narty>
 Gdzie na snowboard? - <http://turystyka.onet.pl/snowboard>
 Giełda sprzętu zimowego - <http://bazar-turystyka.onet.pl/forum.asp>
 Turystyka-transport - <http://www.trans.pol.pl>
 Beskidy on-line - <http://www.beskidy.pol.pl/>
 Zakopane on-line - <http://www.zakopane.pl/>
 Jeleniogórska Sieć Informacji Turystycznej - <http://www.sapt-sit.com.pl/>
 Małopolska on-line - <http://www.malopolska.pl/>
 Schroniska młodzieżowe w Polsce - <http://www.infolinia.pl/PTSM>

W co się bawić?

Niewątpliwie najpopularniejszą z zimowych rozrywek jest narciarstwo, nie zdziwiło mnie zatem, że najwięcej znalezionych przeze mnie stron dotyczyło właśnie tej dyscypliny. Najpierw zajrzałem do serwisu Narty on-line. Muszę powiedzieć, że zawartość stron zrobiła na mnie wrażenie. Jest tu między innymi szczegółowy plan imprez narciarskich odbywających się w ramach zawodów o Puchar Świata 1999/2000, mnóstwo nowinek z kraju i ze świata, porady związane z doбором sprzętu, przegląd najnowszych rozwiązań technicznych, informacje logistyczne (czyli gdzie pojechać na narty w Polsce i za granicą) wraz z mapkami i wiele innych bezcennych dla fanów dwóch desek materiałów. Tutaj także znajdziecie informacje dotyczące listy dyskusyjnej



NARTY. Sporo praktycznych wskazówek a zwłaszcza dane dotyczące tras i wyciągów narciarskich znajdziecie na stronach serwisu Polskie Narty. Warto polecić także witrynę zatytułowaną po prostu Narty, na której oprócz ciekawych informacji turystyczno-narciarskich dotyczących różnych krajów Europy zawarto także kodeks Międzynarodowej Federacji Narciarskiej (FIS) oraz krótką historię narciarstwa. Na całym świecie, także w Polsce, coraz większą konkurencją dla nart jest snowboard. O miano mekki polskich snowboardzistów-internautów konkurują dwa serwisy (a przynajmniej to one mają najwięcej trafień w Infoseeku): Snowboard Center i Snowboard. Oba prezentują zbliżoną zawartość, jednak Snowboard Center znacznie szybciej się wczytuje.



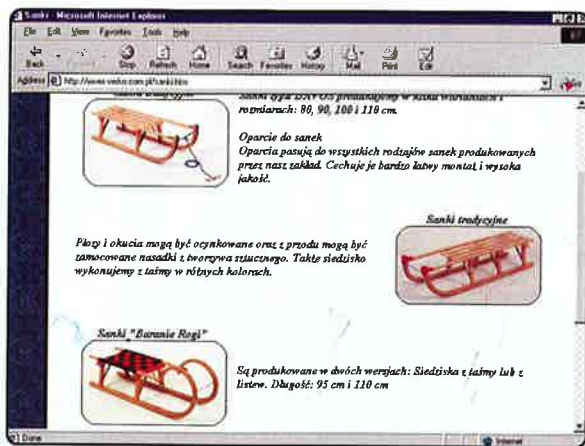
Istnieje także oficjalna strona Polskiego Związku Snowboardu, na której znajdziesz oficjalne komunikaty tej organizacji, kalendarz imprez, dane o zawodnikach a także ciekawą fotogalerię. Trochę gorzej poszło mi z pozostałymi zimowymi dyscyplinami. Poszukując informacji o sankach, natrafiłem głównie na oferty firm produkujących tego typu pojazdy. Spora niespodziankę przeżyłem po wejściu na strony firmy STIGA. Sanki, które pamiętam z dzieciństwa, wypadają w porównaniu z futurystycznymi propozycjami firmy niczym

Gazeta internetowa "SIC!"

Od dawna w internecie istnieje wiele tego typu e-zinów. "SIC!" jest jednym z najmłodszych, ale i najszybciej rozwijających się. Wydaje mi się, że obecnie zdobył on pozycję lidera w grupie e-zinów zajmujących się tematyką komputerową. Głównym konkurentem "SIC!" jest najstarsza gazeta - Żaloga G, która po niedawnym rozpadzie reaktywowała swoją działalność. Jednak w tym artykule skupię się na działalności tylko i wyłącznie "SIC!".

Dysiek

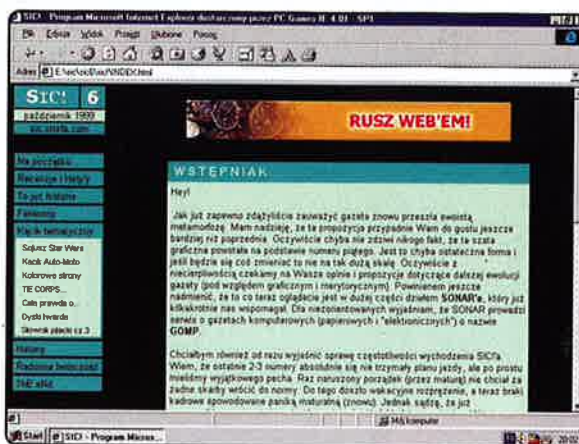
Nazwa powstała od łacińskiego słowa "sic", co oznacza tak. Gazeta istnieje na rynku od niedawna, bo od około pół roku. E-zin jest miesięcznikiem. Jak już wspominałem, jego rozwój jest bardzo dy-



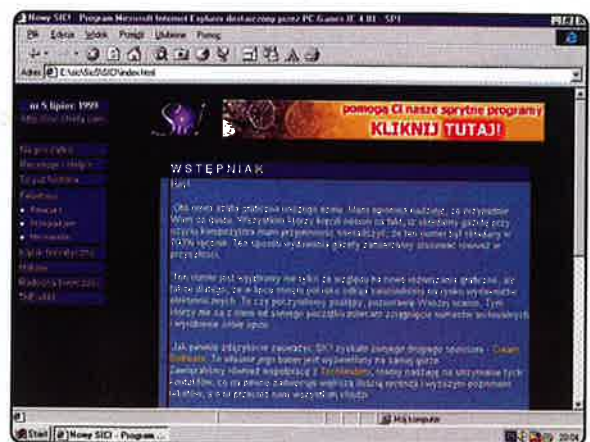
liczyldo przy najnowszym PC-cie. Natomiast produkty Przedsiębiorstwa Produkcji Drzewnej VERKO to naprawdę świetne drewniane saneczki, na jakich każdy zjeżdżał kiedyś godzinami, nie zważając na nawoływanie mamy.



Na zakończenie swoich poszukiwań trafiłem na stronę prezentującą dyscyplinę o tajemniczej nazwie Snowmobil. Jak się okazało, polega ona na jeździe dziwnym pojazdem (rodzaj bardzo szybkiego skutera śnieżnego), od którego wzięła swoją nazwę. Jest to sport niezwykle ekskluzywny, zważywszy, że cena pojedynczego snowmobila może dorównywać cenie niezłego samochodu. Z alem stwierdziłem, że nie jest to dyscyplina dla mnie (choć wygląda bardzo pożądanie).



namiczny. Pierwszy numer "ważył" zaledwie 75 KB tekstu, teraz czytelnicy otrzymują blisko 350 KB. Jak widać skok jest dosyć znaczny. "SIC!" zajmuje się głównie tematyką komputerową. W gazecie znajdziecie (ale fajny rytm) między innymi recenzje gier, programów, a także działy mniej związane z komputerami, jak na przykład felietony. Gazeta jest pod-działem Strefy (www.strefa.com.pl), której żadnemu internaucie nie muszę przedstawiać. Na stronie magazynu dość często organizowane są konkursy, w których można wygrać różne akcesoria komputerowe (głównie gry). Gazeta rozpoczęła współpracę z takimi dystrybutorami gier, jak Topware, CD-Projekt czy Techland. Świadczy to o poważnym traktowaniu jej przez dystrybutorów softu komputerowego.



Adresy:

Narty on-line - <http://www.narty.cavern.com.pl>
 Polskie Narty - <http://www.narty.info.pl/>
 Narty - <http://dr.pl/priv/narty/>
 Snowboard Center - <http://snowboard.koti.com.pl/>
 Snowboard - <http://www.snowboard.prv.pl/>
 Polski Związek Snowboardu - <http://www.pzsnow.com.pl>
 STIGA - <http://www.stiga.com.pl/sanki/sanki.html>
 VERKO - <http://www.verko.com.pl>
 Polskie Stowarzyszenie Snowmobilu - <http://www.snowmobil.mnet.pl/>

Obecnie w skład redakcji pisma wchodzi około 10 osób. Ciągłe jednak poszukuje ludzi do współpracy. Moim zdaniem, jest to dobry pomysł na start, by później zacząć pracować w "papierowej" gazecie. Choćby nawet w CDA ;).

Werble proszę! Tada, tada bum, bum!!! Teraz podam adres witryny "SIC!", by każdy z Was mógł zaprenumerować sobie gazetkę, która zostanie przesłana Wam na e-mail. A więc <http://sic.strefa.com>. Mam nadzieję, że udało mi się zachęcić Was do darmowej prenumeraty. Jeśli ktoś z Was chciałby spróbować swych sił w pisaniu recenzji, to dokładne informacje znajdują się na stronie gazety...

Od redakcji

Na CD, w Bonus 2/
 Inne, powinniście
 znaleźć najnowszy
 numer SIC.

Ktoś ukradł mi ciuchy. Tak więc mi pomożesz". Zdziwił się Tadeusz i spytał nieśmiało: "Jak że mam Ci pomóc w tym co ci się stało?" "To proszę mój drogi. Pójdiesz więc do dworu i stamtąd przyniesiesz coś mi do ubioru". Zrobił tak Tadeusz jak mu nakazała. I przyniósł jej ciuchy, co by się ubrała. A że znalazł tylko sutannę Robaka. Więc zdziwiła damę garderoba taka. Lecz co było robić? Sutannę włożyła i tak to ubrana za Tadeuszem ruszyła. Morał z tego taki niech wam pozostanie: Dzięki komputerom - ujrzyś gołe panie.

(c) Quentin - treść; Tomasz 'Merlin' Kolinka (pofonty)

"Follow the white rabbit" - Podążaj za białym królikiem, taki napis zauważył bohater filmu "Matrix" na ekranie swojego komputera, w ogóle to jest cyt z "Alfiji w krainie czarów".

Year 10 000 problem

Problem Y2K jest chyba wszystkim znany. Polega on na tym, że procesory, rozsiane na całym świecie (ponad 30 miliardów), mają zapisaną datę w formacie 2-cyfrowym. 1 stycznia roku 2000 wysiadą mikrofalówki, zegarki, słupki oraz wszechobecne komputery. Elektrownie przestaną dostarczać prądu, a wszystko inne zgśnie. To jest jeszcze do uniknięcia! Wszystkie liczące się na tym świecie firmy zabezpieczyły się już albo nadal zabezpieczają przed tą magiczną datą. Nie wszystkim to się

Czas leci szybko. Wiek naszej cywilizacji określany jest na 8000 lat. I tyle samo lat nasza cywilizacja będzie jeszcze istnieć. 8000 tysięcy lat to nie. Sama Ziemia będzie żyć jeszcze około pięć miliardów, a ludzie? 8000 lat. Dlaczego tyle? Gdyż tyle oto czasu pozostało do roku 10 000. Roku 10K, który będzie przełomowy nie tylko dla Ziemi, ale i dla innych planet oraz cywilizacji, które prawdopodobnie przejmą ten cud techniki, jakim jest komputer. Sądzą, że to już was nie obchodzi? Pomyślcie o tych tysiącach miliardów ludzi, którzy zasiedlą inne planety. Nie tylko układ słoneczny, ale pewnie także i całą galaktykę lub kilka galaktyk. Wszyscy oni będą opierać się na komputerach działających z kolei na zapisie 4-cyfrowym.

Kolejny raz widzimy, że człowiek nie uczy się na własnych błędach, tylko powiela stare błędy. Poprzednicy nie myśleli naprzód na 50 lat. Ludzkość nadal tego nie robi. 50 lat komputerowi potrafi doprowadzić do zagłady całą naszą cywilizację. Jedną planetą cośnie się w rozwoju o setki lat, a co już mówić o 8000 lat? Komputerowo sterowane ekosystemy zniszczą tysiące planet, stacje orbitalne eksplodują. Zginą setki tysięcy miliardów istnień we wszechświecie naszym oraz prawdopodobnie i innych.



jednak uda. Szacuje się, że 50% banków zakończy swój żywot o godzinie 0:01, samoloty runą na ziemię, a stacja orbitalna MIR odleci w kosmos. Temu można jeszcze zapobiec i ludzie starają się zapobiegać od dziesięciu lat. Tak! Już 10 lat ludzie borykają się z problemem, który powstał zaledwie 50 lat temu! Jednakże to nie jest koniec walki o datę. Dziś programiści okazują się tak samo krótkowzroczni, jak byli ich przodkowie, którzy dnia dzisiejszego nie dożyli. Prawdopodobnie, gdyby dożyli to zostaliby skazani na tysiące lat więzienia i astronomiczne odszkodowania, za zniszczenie całej cywilizacji.

Mówiłem o krótkowzroczności. Otóż nasi "eksperci" są tak samo krótkowzroczni, jak kiedyś i nic ich nie nauczyło to wydarzenie. Może dzisiaj apokalipsy unikniemy, ale co z przyszłymi pokoleniami? "Eksperci" zmieniają daty na czterocyfrowe, lecz zapominają o tym, że ich systemy przestaną działać w roku 9999. Wydaje się to długim okresem, lecz tylko wydaje.

alternatywnych. Czy swoimi czynami chcecie doprowadzić do zniszczenia wszechświata? Wątpię.

Programiści! Już teraz zastosujcie 5 lub nawet 6 (aby powstrzymać problem 100 k) - cyfrowe daty w swoich programach. Użytkownicy! Szczegółowe informacje na temat naprawy systemu dostępne są pod bezpłatną infolinią: 0-700 JESTEM-LOSIEM! Zabezpiecz się już teraz. W końcu nie wiadomo jak długo będziesz żył!

Disco Polo

Wraz z fachową analizą tekstu

Niebieskie oczy miała
a potem wyjechała

La la la la la la la
La la la la la la la
Tak tak tak tak tak

Drukarki



Podczas próby zapisu dokonanych zmian wystąpił następujący błąd:
Operacja zakończona pomyślnie.

OK

nie nie nie nie nie nie
Zdradziła zdradziła MNIE

I nic mi nie zostało
zaczęłam pić kakao

La la la la la la la
La la la la la la la
Tak tak tak tak tak tak
nie nie nie nie nie nie
Zdradziła zdradziła MNIE

A kiedy powróciła
do domu moja miła

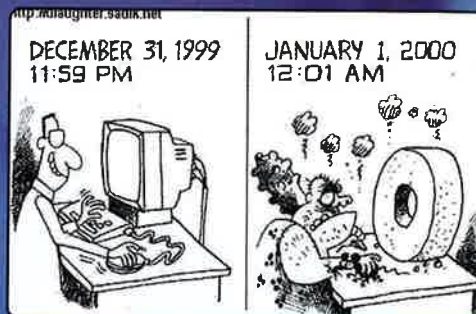
La la la la la la la
La la la la la la la
Tak tak tak tak tak tak
nie nie nie nie nie nie
Zdradziła zdradziła MNIE

W brzuchu jej coś siedziało
cztery odnoża miało

La la la la la la la
La la la la la la la
Tak tak tak tak tak tak
nie nie nie nie nie nie
Zdradziła zdradziła MNIE

Podmiot liryczny - dokładnie JA liryczne - jest w stanie załamania nerwowego. Często powtarzające się słowa 'la la la...' świadczą o emigracji wewnętrznej, zadumaniu, romantycznym roztargnieniu, co nasze JA liryczne potwierdza brakiem zdecydowanego stosunku do sprawy ('tak tak... nie nie'). Bohater wiersza nie wie, czy ma ów rozdział swojego życia zamknąć za sobą: 'zdradziła mnie... tak tak', chce zapomnieć, zły i buńczuczny, ale nie potrafi zrozumieć. Chce, lecz nie może pogodzić się z tą myślą ('nie nie...'). Bohater niczym rozdarta sosna - widąc tu nawiązanie do poezji Młodej Polski, modernistyczno-hedonistyczne podejście do życia. K. Przerwa-Tetmajer jest wyraźną inspiracją. Symbol rozdartej sosny odzwierciedla rozdarcie wewnętrzne naszego JA lirycznego. Nawiązanie do poezji Młodej Polski widąc również w drugiej strofie. Bohater wiersza topi swoje żale w używkach. Co prawda, nie wspomina o nrywaniu czy alkoholu, lecz stara się zapomnieć o ukochanej przez zatopienie się w innej pasji - jest nią picie kakao. Nasz bohater jest nowoczesny, prowadzi ekologiczny tryb życia, dlatego woli zdrowe, pełne energii i białka kakao od destruktywnego alkoholu. Ukochana naszego bohatera powróciła, lecz nie zmieniła to nastroju podmiotu lirycznego. Wciąż próbuje pamiętać, co ona mu zrobiła (zdradziła mnie... tak tak...), lecz nie może się z tym pogodzić ('nie, nie...'). Bohater jednak, zaobserwował zmiany w wyglądzie swojej lubej, najwyraźniej nie za bardzo wie, czym jest czteronożowa nowość w brzuchu lubej. Właśnie dlatego jedno: że jego luba go zdradziła

Co można natomiast powiedzieć o samym podmiocie lirycznym? Jest na pewno amatorem blondynek, ponieważ w 98% osoby po-



siadające niebieską barwę tęczówek ('niebieskie oczy miała'), mają również blond włosy. Jest to oczywisty wynik genetycznego dziedziczenia pigmentu. Jego brak decyduje o jasności cery, włosów oraz oczu. Jego ukochana natomiast najwyraźniej jest blondynką, która nie znalazła w ramionach naszego JA lirycznego ujęcia dla swojego temperamentu, mimo że żywi do niego ogromne uczucie. Potwierdzenie powyższego znajdujemy w słowach: 'a kiedy powróciła do domu moja miła'. Wróciła w stanie błogostawionym, co świadczy, że niczym bohaterka 'Stu lat samotności' G.G. Marqueza - nie zrozumiała, nie dopieszczona, spragniona fizycznych czułości - uciekla od naszego bohatera, by znaleźć to właśnie, czego szukała. Jednak nie zapomniała o ogromnych pokładach miłości (myślę, że nie będzie nadinterpretacją, jeśli dodam, że platonicznej) do swego ukochanego i wróciła do niego, wiedząc, że ten dobry człowiek ją zrozumie i wybaczy. O ile oczywiście zrozumie, skąd się wziął jej odmienny stan...

Mamy do czynienia z pięknym tekstem, głęboko zarysowaną, skomplikowaną sylwetką psychologiczną naszych bohaterów. On cierpi, bo został zdradzony - ale nie może się z tym pogodzić. Wciąż kocha swoją lubej. Ona szukająca czegoś więcej niż jej nasze JA liryczne może dać. Niczym Jagna z Reymontowskich 'Chłopów'... Autor tekstu niezaprzeczalnie musiał długo prowadzić psychoanalizę archetypów dla swoich bohaterów. Wzruszający, pełen nawiązań do klasyki literatury, tekst!

Kolega zwraca się z prośbą do informatyka:
- Pożycz mi 1000 zł.
Na to informatyk:
- No dobra, niech będzie dla okrągłości 1024 zł...

Dziękuję, dziękuję.
- Halo, helpline, słucham?
- Przepraszam, ale mam problem - nie wiem jak odczytać zawartość płyty CD. Czy mógłby mi pan pomóc?
- Oczywiście, proszę usiąść przy komputerze, a ja podyktuję, co należy robić.
- Już jestem przy komputerze.
- Dobrze, a więc proszę najpierw dwa razy kliknąć na "Mój komputer".
- Na pana komputer?? Jak?? - pyta klient...

Pomocna dłoń

Jak zawsze zmieścili się tylko część anonów - reszta jest na CD. Tamże nasze uwagi. Warto je sobie poczytać - dzięki temu zwiększicie szanse na publikację swego ogłoszenia, a nam zaoszczędzicie troszkę pracy. BTW: w FAQ na CD jest też sporo pytań odnośnie tego działu. Zatem warto go przeczytać.

Airline Tycoon (12/99)

Dla SUB-ZERO. Broń biologiczna to nie żadna bomba, lecz bakterie w Twojej kawie. Jeżeli będziesz sabotował konkurencję, ona odpłaci Tobie tym samym (nie dotyczy "przesolonego jedzenia"). Miłego giercowania! Bartek M.

Airline Tycoon (12/99)

Tabletki musisz zająć, gdy biegasz wciąż do kibla. Strzala i dyskietka będą w jednej kolejności. Musisz w Air Travel złapać pajaka (co jakiś czas wychodzi) i dać go Arabowi w tajnym pokoju. Wtedy on pozwoli Ci wziąć "tylko jedną" strzałę. Strzałę musisz dać gostkowi z Agencji Reklamowej, a on pozwoli zabrać dyskietkę antywirusową. Użyć ją musisz, gdy Twój notebook jest zarażony wirusem. Miłego giercowania! Bartek M.

Airline Tycoon (12/99)

Gdy dasz wódkę głównemu mechanikowi, możesz wziąć olej, ale możesz też skorzystać z tańszych usług. Przy wyborze mechanika spytaj, czy nie można by było trochę taniej. Zaproponuj ci sprzątaczkę, lecz z jej pracy wynikają marne skutki. Idź do sprzedawcy samolotów i pogadaj z nim; powinien otworzyć się schowek. Wyjmij z niego stanik i daj go kobiecie ze sklepu beczłowego; w zamian będziesz mógł wziąć podkowę, którą z kolei daj pijakowi z kafejki. Adam z Wrocławia

UFO's

Aby zdobyć monetę, użyj swego kumpla (dziobaka) z prawej strony gościa (z tasakiem (tam, gdzie raz po raz sięga ręką). Donzo

Teenagent

Aby znaleźć orzech w trawie, musisz związać grabie wstążką, którą otrzymałeś od dziewczyny i zgrabiać... (Wstążkę można dostać po podarowaniu dziewczynie ciacha, przepuszczonego przez otwór w kształcie serca w regale u leśnika i zawinięciu go w pazłotko). Donzo

Nowy Teenagent (12/99)

*Dla Adasia: musisz zdobyć kwiatek z wyspy i ciasteczko w kształcie serca zawinięte w celofan. Daj to wszystko Annie - dostaniesz wstążkę. Obwiąż nią grabki.
*Dla Kary: musisz wysuszyć jej pranie wiatraczkami z domku "koszykarza" i podarować kwiatek z wyspy. Potem już bez problemów.

Nowy Teenagent (12/99)

*Nie wiem jak znaleźć orzech w gęstej trawie. Grabie musisz naprawić przy pomocy wstążki, którą dostaniesz od Ani, jeśli dasz jej czekoladkę.

*Nie wiem jak wziąć od starszej pani miotłkę. Zerwij na wysepce dwa kwiatki, jeden dla Ani, a drugi dla babci za co dostaniesz miotłkę. sz3ryf, szeryf@go2.pl

Nowy Teenagent (for Adaś)

Spróbuj poszukać w trawie orzecha przy pomocy grzebienia (jest w samochodzie).

Teenagent (12/99)

Musisz otworzyć odpowiednią szufladę (kolor taki sam, jak w tytule książki, której nie da się wyjąć). W innych znajdziesz też dyktafon i polaroida. Do dyktafonu włoż baterie. Kiedy masz otwartą, charakterystyczną szufladę, jeszcze raz pociągnij za książkę - otworzy się skrytka. Odtwórz kasętę wideo w magnetowidzie na dole, zrób zdjęcie Ciągwie i nagraj jego głos. Masz już wszystkie testy.

Neverhood (12/99)

*Najpierw przejdź się zielonym pojazdem do miejsca (gdzieś w prawo), gdzie są trzy próbówki wypełnione płynami w różnych ilościach. Zapisz sobie ich poziomy gdzieś na kartce. W laboratorium musisz wejść do kabiny, ustawić kolory diamentów na niebieski, pomarańczowy, niebieski, niebieski, żółty i uruchomić. Zmniejsz się trochę. Teraz w małym fioletowym pomieszczeniu ustaw odpowiednie proporcje płynów, które widziałaś wcześniej i napij się tego świństwa. Zwiększysz

się. Jeden z posagów (po prawej stronie) ma za swoją głowę przycisk uaktywniający drabinę - wyjdź na górę do teleportera.

*Jeżdżąc zielonym wagonikiem, zapisz sobie poziom płynów w próbkach, zapamiętaj muzykę w radiu i idź do laboratorium. Zgaś światło i wejdź do tej dziwnej maszyny. Przetaw te kryształy za pomocą guzików i odpalaj laser tym czerwonym. Ustawienie powinno być takie: niebieski - blue, pomarańczowy - orange, niebieski - blue, niebieski - blue, żółty - yellow. Powstał napis: bobby. mój e-mail to: artkoch@viper.pl

Curse of Monkey Island (12/99)

Aby wygrać z Haggisem, musisz podmienić pień w sposób wybuchowy (podpal rum na polance z palami) tak, abyś ty rzuciła kauczkowym - w ten sposób wygrasz. Dla Billa musisz zdobyć złoty ząb kapitana Białobrodego, ułokowanego w kawiarence. Na plażę dostaniesz się, biorąc trzy ręczniki i namaczając je chłodną wodą - później na plaży rzuc je na piasek i przejdź. Jeżeli masz jeszcze jakieś problemy, to pisz na lpopcorn@free.com.pl, bo w tej grze można robić wiele rzeczy naraz, więc trudno to opisać w jednym anonie.

*Jak zdobyć coś kosztownego dla trzeciego marynarza. W restauracji Puerto Polo porozmawiaj z kapitanem, daj mu cukierka, potem gumę do żucia, którą przekłuj szpilką. Teraz ząb razem z gumą sama przeżuj i zrób balon wypełniony helem. Po wyjściu z restauracji, poszukaj złotego zęba w błocie przy wejściu.

*Jak wejść dalej w głąb plaży. Musisz zabrać trzy ręczniki, namoczyć je w wiaderku z lodem i rzucić pod nogi. by się nie poparzyć. sz3ryf, szeryf@go2.pl

Curse of Monkey Island (12/99)

*Nie wiem jak wygrać z tym drugim w rzucaniu pali. Musisz podpalić nogę koziołka, który podtrzymuje beczkę, podpal strumyk, który wyleje się z beczki, teraz spróbuj się z Haggisem, rzucając piłem kauczkowca.

Airline Tycoon

*Pomoc dla Sub-zero: abyś mógł wyrządzać szkody konkurentom, musisz wpiąć futerał w sklepie beczłowym i dać go brodatemu facetowi w Arab-Air. Wtedy będziesz mógł robić sabotaż, ale nie przeginaj, bo zapłacisz kary. Coogar z Olsztyna

*Aby móc korzystać z tajnego pokoju ARABAIR, należy w sklepie beczłowym kupić futerał na skrzypce i dać Arabowi. Potem możesz wejść do pokoju i wybierać rodzaj sabotażu. UWAGA! Nie nadużywaj tego, bo możesz mieć kłopoty z rzędu 1.000.000 \$! Idź do sprzedawcy samolotów (nowych - nie Muzeum!) i pytaj o samoloty, aż otworzy się nad jego głową półka. Kiedy się tak stanie, weź co tam jest i idź do Sklepu Beczłowego i daj sprzedawcy co znalazłeś. Możesz za to wziąć podkowę (jest nad parawanem). Daj ją pijaczynie w Kawiarni lub poeksperymentuj, bo pijaczyna nic z tego nie robi... Kajtek 111 (lub Edziu) e-mail: Kajtek111@poczta.fm

Fallout (for Darth Maul)

Przed wejściem do Glow (jest tam silne promieniowanie), zajął tabletki przeciwko radiacji (Rad-X, o ile pamiętam). Pan 7 Herbat.

Skaut Kwaternaster

Jeśli chcesz wyluskać dużo pamięci konwencjonalnej, to do pliku C:\CONFIG.SYS wpisz na samym początku 3 linijki:

```
1) DEVICE=c:\windows\himem.sys
2) DEVICE=c:\windows\emm386.exe auto ram
3) dos=high,umb
lub zamiast tej drugiej:
2) DEVICE=C:\windows\emm386.exe auto ram
i=b000-b7ff
```

Oczywiście, jeśli Windowsy są zainstalowane w katalogu innym niż Windows, to wpisz go zamiast c:\windows; usuń też linijkę z tekstami himem.sys oraz emm386.exe

z configu przed wprowadzeniem zmian; pamiętaj też o backupie config.sys oraz o tym, że Shift+F5 przy starcie systemu = wyjście do DOSu (możesz przywrócić wszystko tak jak było). Ufff... Pan 7 Herbat.

Od redakcji: zajrzyj też do działu SCEN w tym numerze. Jest tam szczegółowo opisane, co trzeba namieszać w autoexecu, by móc uruchomić stare dosowskie gry.

Fallout (for Kamil Chlebicki)

*Aby podłożyć bombę, wejdź do inwentarza, kliknij na nią (nie pamiętam czy lewym, czy prawym guzikiem myszy), wybierz ikonę. UŻYJ (ręka) (trzeba przytrzymać guzik myszy), wybierz czas (np. 30 sek.), kliknij znów, wybierz UPUŚĆ (jedną z ręką) i uciekaj. Powinno wybuchnąć.

*Aby przeładować broń:

- a) w inwentarzu naciśnij i przytrzymaj lmb (left mouse button) nad amunicją i drag & drop na broń LUB...
- b) jeśli masz ODPOWIEDNIA amunicję do danego typu broni, to wystarczy prawym guzikiem myszy kliknąć na broń (duży prostokąt z ikoną broni na dole ekranu, NIE w inwentarzu), aż ukaże się RELOAD, potem click i voila!
- c) do czego służy plecak? inwentarz? do przechowywania przedmiotów - a ikonka plecaka do przeszukiwania ciała (bodaj)
- d) apteczka - poprawia Twoje nadwątłone zdrowie (o ile masz odpowiednio wysoki współczynnik FIRST AID)
- e) walizka? sorry, ale nie pamiętam żadnej walizki... może ktoś ma lepszą pamięć? :-)

Fallout

* Do Darth Maul-a: chodzi o to, że w Glow jest śmiertelne promieniowanie, które cię zabije, jeśli nie zrobisz paru rzeczy. Przede wszystkim powinienś zaopatrzyć się w Rad X (takie dwukolorowe tabletki), po zaizolowaniu których wzrasta Ci odporność na promieniowanie (najlepiej, żebyś miał 100% odporności). Można się jednak od nich uzależnić linus

* Dla Kamila Chlebickiego: prawym przyciskiem myszy klikasz na okienku z bronią, aby zmienić rodzaj jej zastosowania. Tak więc na przykład może to być Single (pojedynczy strzał), Burst (seria), Reload (przeładowanie broni), Throw (rzucenie np. granatu) itp. Każdy z trybów w zależności od broni wymaga określonej ilości punktów akcji. Apteczka służy rzecz jasna do leczenia. Możesz jej użyć tylko wtedy, kiedy akurat nie walczysz. Możesz jej używać na sobie i na swoich przyjaciół. Ważne są tu także twoje umiejętności First Aid i Doctor. Podobnie działa Doctors Bag. Do plecaka możesz włożyć parę przedmiotów, z których akurat nie korzystasz, by nie zajmowały miejsca w okienku. linus

Broken Sword 2

Należy wrzucić skamieniałą bułkę do krzaka (gniazdo szerszeni). Beerman Bezalkoholowy & Ginger

Broken Sword II (12/99)

Dla Mateusza: niestety, będziesz musiał się nieco cofnąć. Dobrze, jeśli masz save'a zrobionego nieco wcześniej. Prawdopodobnie źle rozwiązałeś problem z dzikiem. Musisz strzelić w dzika, a następnie szybko podbiec i kliknąć na gałąź na drzewie z pierwszego planu. George powinien na niej zawisnąć, a dzik powinien skreć i zrobić w zaroślach przejście. linus

Broken Sword (12/99)

Pogadaj z aktorami, kamerzystą i reżyserem (wyczerp wszystkie tematy). Weź bułkę i rzuć ją w krzak z osami, później jeszcze jedną.

Settlers2

Helperzy budują się sami w kwaterze głównej. Sojusze są ustawione przy starcie. Statkami można kierować tylko przy zakładaniu nowego portu. Strzałki oznaczają kierunek. Jeżeli w menu produktywność jest zaciemniony budynek - to znaczy, że nie wybudowałeś tego typu budynku. Beerman Bezalkoholowy & Ginger

Caesar 3

Luxury Villa NIE da się zbudować. Trzeba ją osiągnąć drogą ROZWOJU, tzn. spełniać wszystkie zachcianki mieszkańców zwykłego namiotu (rozrywka, woda, jedzenie itp.). Po pewnym czasie namiot zmieni się na większy, później na domek itd. Żeby budynki się nie burzyły, postaw budynek za to odpowiedzialny. Będzie wychodził z niego gość z drabiną i wszystko naprawiał. Być może ludzie nie chcą pracować, bo budynek nie jest połączony z drogą. Np. w Granary, cały bok musi przylegać do drogi. Dysiek

Comandos BtKoD

Żeby ogłuszyć gościa, musisz:
a. Zaznaczyć zielonego bereta

b. Zaznaczyć pięść
c. Podejść do wybranego Niemca i jej użyć
d. Zakuć gościa w kajdanki
Możesz też użyć strzykawki z etanolem, gdy nie masz zielonego bereta.

•Commandos BtKoD (demo)

Możliwość skucia kajdankami przeciwnika ma tylko zielony beret. Aby tego dokonać, pokaż myślnik na kajdanki w jego plecaku, następnie wskaż ikoną na wroga. Jeśli nie zabijesz skutego przeciwnika, może przyjąć inny żołnierz i go uwolnić.

•Tiberian Sun

Do KANE'a. Musisz rozwalić pociąg, który "wyjeżdża" zaraz na początku misji z dołu mapy. Jak? Goń go bugami i motosami (olej inżynierów i piechotę - są za wolni), a jak stanie [bez skojarzeń], to go rozwal. Koniu

•Podkręć PC

W naszym Poradniku "Wyciśnij więcej ze swojej pamięci" opisujecie jak zwiększyć wydajność PC-eta. OK. Zgadza się z wami i proponowałbym jeszcze jedno rozwiązanie, które jest podobne i równie skuteczne. Mianowicie, jeżeli mamy 32 Ram, to Min/Max [pamięci wirtualnej] należy ustawić na 96. A do tego stworzyć pamięć rozszerzoną w pliku config.sys, wpisać jako trzy pierwsze linijki:

```
device=C:\Windows\himem.sys
device=C:\windows\emm386.exe noems
dos=umb,high
```

Podpowiedział: Juba: juba@pmail.pl

•Anno 1602 PL (9/99)

Nie jestem pewien, gdzie jest błąd, ale podejrzewam, że zamiast wyprodukować 10t żelaza, wyprodukowałeś 10t rudy żelaza. Zbuduj wytopiacza rudy, a ruda zostanie przetworzona w żelazo. Poza tym w misji nie trzeba zbudować zbrojowni ani wytwórni narzędzi. Nie sugeruj się wszystkim, co piszą o misji, to tylko czcze gadanie. Karol z Lublina

•Anno 1602 PL (11/99)

Anno jest grą, w której nie można budować wszystkiego jak popadnie. W 1 misji zbuduj: targowisko, chatę drwala, kilkanaście domów i z dwa domki rybaków. Tym sposobem zapewnisz miejsce mieszkalne i żywność dla 60 osób. Teraz zbuduj owczą farmę i warsztat tkacki (blisko siebie). Pamiętaj, aby dookoła farmy było jak najmniej lasów i budynków. Zbuduj kaplicę tak, aby swoim zasięgiem objęła jak najwięcej domów. Teraz odczeka chwilę, jak tylko warsztat tkacki wyprodukuje wystarczającą ilość tkanin, ludzie zaczną awansować na osadników (żeby mogli to zrobić, musisz mieć zapas drewna i narzędzi). Aby pozbyć się problemów ze strażnikami: nie buduj nic więcej, podnieś podatki jak najwyższą (tylko, żeby im minę nie skwaśniała) i nic nie kupuj. Karol z Lublina

•Settlers 2 PL (10/99)

Po prostu kliknij na flagę, a potem na ikonkę dziadzia z brodą. Karol z Lublina

•Rage of Mages 2 (11/99)

Idź drogą, która ciągnie się przy zachodnim krańcu planiszy na północ. Prawie przy końcu droga w lewo, jest tam ścieżka przez las na prawo. Idź tam. Po chwili znajdziesz się w wiosce opanowanej przez bandytów. Porozmawiaj z ich przywódcą. Jeśli wcześniej wszystko zrobiłeś dobrze, dostaniesz papiery bez walki. Teraz wróć do Diny i świętuj zwycięstwo. Karol z Lublina

•Fallout

Dla Darth Maula. W Glow trafiła kiedyś rakietka atomowa, więc jest oczywiste, że wszystko tam jest radioaktywne - giniesz od promieniowania!!! Aby tego uniknąć: 1. zdobądź tabletki antyradioaktywne (małe, kolorowe kapsułki), dojdź, 1 kwadrat przed lokacją z Glow zatrzymaj się na pustyni i zajął (2 i tylko 2, bo więcej powoduje uzależnienie i statą utratę punktów w charakterystyce), następnie wal śmiało do Glow-u. 2. zdobądź RAD-AWAY (taka kropelka z czerwonym krzyżem) i zajął po wyjściu kilka dawek - to usunie napromieniowanie, ale, jak poprzednio, więcej niż 2 dawki uzależniają Johnny Walker

•Broken Sword II (12/99)

Zabierz ze stolika czerstwą bułkę i rzuć nią w krzak na planie filmowym. Później powtórz operację i... patrz co się dzieje.). Agnieszka Sróstak

•Nowy Teenagent (12/99)

Żeby móc przeczesać trawę, musisz zdobyć wstążkę od dziewczyny z domu babci (zabij, nie pamiętam, jak ma na imię;) i połączyć ją z grabiami. Agnieszka Sróstak

•Settlers II (12/99)

Ludziaki same "pączkują" w budynku głównym i w magazynach. 2. Sojuszy nie można zmieniać. 3. Statki same kursują między portami. 4. Oznacza to, że nie wybudowałeś tej chałupki. Łukasz

•Commandos (12/99)

Zielony beret ogłusza pięścią (x). Szpieg chloroformem (x). Kierowca ogłusza bejzbolem (x). Łukasz

MAM PROBLEM

•Midtown Madness

Jak odczepić przyczepę od Freightline Century (ciągnik-rówka). Komputerowi się udaje!)) McDevil z Siedlec

•Fallout 2

*Czy istnieje takie coś, jak Power Armor Mark 2 (nie chodzi mi o Adv. Power Armor Mark 2). Jeśli istnieje, to gdzie je mogę znaleźć. Adam

*Jestem na pierwszym poziomie w Enklawie. Nie wiem, jak otworzyć drzwi, za którymi znajdują się schody prowadzące na niższe poziomy. MATRIX

•Fallout

Jak załadować Holo Dysk do Pin-Bay 2000?

•Kingspin

Jestem na drugim poziomie gry, gdzie tuż za kratą (pod wysokim napięciem) znajduje się sejf. Włączam prąd, wybijam koleś, ale nie mogę otworzyć sejfu. Jak to zrobić? 2. Jak otworzyć drzwi z napisem Love's? Jogi

•Broken Sword II

Jestem Qaramonte, mam: Jedzenie dla psów, węgiel, końcówkę od komina, kamień Majów, strzałkę, posąg, robaka, gacie, wycinek z gazety, wykaz bankowy, etykietę z Glose Gallery. Co dalej?

•2 Czaszki Tolteków

Gdy użyłem papugi na konfesjonale, papuga ustąpiła na nim. Nie wiem co dalej robić. Dodałem tabasco do ryżu w rondlu w formie Apacy. Jeżeli jest do tego potrzebna jakaś rzecz, napiszcie jak ją zdobyć. Paweł

•Quake I, czwarty epizod

Przy samym wyjściu gra pokazuje komunikat, że nie zabrałem jakiegś rzeczy. Gdy już ukończę czwarty epizod, w dodatkowej planszy nie wiem co zrobić. Help me!

•Atlantis

Jestem w sali tronowej. Nie wiem jak rozwiązać zagadkę z tronem, Ilona Talaga, tel.0603567415

•Druga część Kłopotów Buda Tucker'a

Mam: zegarek, kartę dostępu, mosiężny klucz, różowy obiekt, radio, klucz, fałszywy nos, magnetofon z kasetą i bateriami. Aska

•Simon the Sorcerer 2 PL

Mam dwa problemy z tą grą. Jestem w zamku. Nie umiem uśpić bobasa i obudzić królowy. Już podłożyłem pod łóżko dziecka klin, lecz maluch i tak płacze. Wziąłem zab, poszedłem do restauracji i wszadziłem go do zegara. Wtedy Mr. Tatoo poszedł do pracy. Gdy tam poszedłem i chciałem zrobić sobie tatuaż, Mr. Tatoo powiedział, że nie mam pieniędzy. Gdy już wychodziłem, wziąłem ulotkę. Nie wiem, co dalej. 2. W bagnach czeka na mnie Pani Jeziora. Chciała, abym poszedł do króla, ale którego? Chyba nie tego w zamku, ale jakiegoś pod wodą. Jak mam się tak dostać? SIMON

•Prisoner of Ice

Jak użyć gaśnicy w ładowni, aby ugasić pożar (jakimi klawiszami, to wykonac) Przemek Majer

•Johnny Burger

Dostałem się do domu Fishera, przeczytałem jego dziennik w komputerze. Wziąłem radio i klucz. Do strzeżonego pokoju nie mogę się dostać, ponieważ potrzebny jest odcisk dłoni. Obok drzwi jest odcisk ręki Fishera. Facet w sklepie mówi, że może dla mnie uszyć rękawiczkę, ale muszę mieć gipsowy odcisk swojej dłoni. Jak zdobyć rękawiczkę i co dalej? Proszę o pomoc!!! Dinky

•Settlers III - nowe misje

Zainstalowałem nowe misje i Edytor Misji. Kiedy próbuję uruchomić Edytor, pojawia mi się komunikat: "Nowe misje nie zostały zainstalowane. Możesz w Edytorze zapisywać mapy (x.edm), lecz nie możesz ich wyświetlać (eksportować) w grze!!" Próbowałem już instalować ponownie. Pomocy!!! Luk

•Prince of Persia 3D

Przeszłam kilka poziomów i gra zastrajkowała (albo komputer). W bibliotece są 3 tajne przejścia. Przy jednym jest gilotyna, a do dwóch następnych nie mogę się nawet zbliżyć, ponieważ gra natychmiast się wyłącza i pojawia się komunikat, że nastąpił błąd. Pojawia się coś takiego: Odzyskiwanie pulpitu Active Desktop w programie Internet Explorer wystąpił problem lub błąd. Na wszelki wypadek pulpitu Active Desktop został tymczasowo wyłączony. Aby ponownie uruchomić p.A.D. skorzystaj z następujących wskazówek: - Przeglądarka przestała działać itp. - Czy do pulpitu A.D. został dodany ostatnio nowy element? itd. (nic nie zostało dodane) Błagam o odpowiedź!!! Zrozpaczona Izabella

•Phantamagoria 2

Jaki jest kod do komputera Warnera w czwartym rozdziale? Kamil

•Curse of Monkey Island

Przeszedłem pierwszą część (ta moja kobieta zamieniła się w złoto). Nie wiem co robić! Pomóżcie! Master z Gdańska

•Diablo level 4

Jak załatwić tych gości, którzy chronią tego diabła przy księżdzie konfliktu? dkoz@poczta.onet.pl

•Anno 1602 PL

Gra po upływie ok. 10 min. wyłącza się. HELP - adiu@kki.net.pl

*Jak skonfigurować konto grup dyskusyjnych na "pobox.com"?

•Knights and Merchants PL

Mam problem z misją numer 6. Jak ją przejść? Za każdym razem zostaję pokonany. Wysek, Okuniew

•Might & Magic 7

*w grze spotykam budynki, w których jest powiedziane, że jest w obecnej chwili sezon na jakiegoś stwora i za jego głowę dają kilka sztuk złota (Bounty Hunt). Jest jeden problem: jak ten leń zabrać ze sobą? Bo gdy zabijam jakiegoś stwora i zabieram jego ciało, to w Inventory nic nie mam; czy trzeba mieć jakąś umiejętność???

*umiejętność Stealing, czyli kradzież. Ale jak się kraść? Próbowałem klikać na przedmiotach lewym i prawym klawiszem i nic tylko gadają ze mną lub pokazują się ich dane. Umiejętność Stealing mam na poziomie Expert, czyli 4 punkty jak kraść?

*w niektórych miastach można zakupić skrzynkę za 2000 gold. W inventory wygląda jak deska, w różnych miastach inaczej się nazywa; do czego ona służy..?

•Wacki

Jestem w Australii. FJ rzuca linę, a jak chcę przejść na drugą stronę, to rekin ich gryzie. Gdzie jest ten kocioł? Gdzie chata? Co dalej???? CHUDA

•LBA2:Twinsen's Odyssey

Potrzebuję paliwa, by ulepszyć swój plecak. Więc lecę na Francos, tam zdobywam kanister z paliwem i wracam na Otringal. I teraz trzeba dać paliwo Baladino-wi, ale nie wiem, gdzie on jest. PS Jak uderza się w dżwon na Wyspie Pustynnej, aby przyplątnąć żółw? Korzystam z pewnego rozwiązania, ale tam tych problemów nie ma...

•Fallout 2

Gdy próbuję zwerbować Vice'a, to mówi mi, że nie może iść, bo nie mam pokoju czy jakoś tak i mówi, że dawno nie był u mamy i do niej musi iść. Co mam zrobić?

•Half-life

Przejdę od razu do rzeczy i powiem, że gram sobie właśnie w tego jak się okazuje coolowego Half-Life'a i jak sam się przekonałem nie jest to zbyt proste. Znaczący znalazłem się w ślepej uliczce i bez powodzenia szukam wyjścia. (Jestem na poziomie BLAST PIT, przeszedłem już przez wielkiego z wieloma głowami, długimi szypkami i dziobami stwora, znalazłem się w olbrzymim jakby silosie, gdzie dookoła jeździ śmieszny wózek - tzn. dwa, ten wyżej się zepsuł i się nie zatrzymuje, a na samej górze jest zawieszona dziwna kula. Wchodzę tam, spotykam naukowca, włączam 2 przyciski, wszystko zaczyna działać, wchodzę do środka, widzę promień, podchodzę i nic. Schodzę na dół, okazuje się, że włączyłem zasilanie, ale nie mam pojęcia CO DALEJ zrobić??? zochar@box43.gnet.pl

FPP News

Dziś już po raz drugi mogę wam przesłać gorące nowinki ze świata FPP. Aż parzą ajj.. :)))

Wszyscy programiści oszaleli na punkcie engin'u QJII: ARENA i sprzedaje się jak ciepłe bułeczki, co zaowocuje w najbliższym czasie wysypem kilku świetnie zapowiadających się produkcji.

ALICJA W KRAINIE WIECZNYCH ŁÓWÓW

Na pierwszy ogień pójdzie "ALICE". Będą to przygody naszej Alicji przeniesione w realia FPP. Klimat ma być bardzo mroczny, a sama gra ma pokazać na co stać engine Q3.

STAR TREK

Twórcy Hexena i Heretica (firma RAVEN) chcą nas uraczyć kolejną świetnie zapowiadającą się grą: Star Trek Voyager: Elite Forces. Przyjdzie nam tutaj wykonywać kilka karkołomnych misji. Lecz w tym miejscu przybędą nam z pomocą inni członkowie załogi, gdyż misje mają być tak skonstruowane, że wykonanie ich w pojedynkę będzie niemożliwe. Zaczyna mi się to podobać, coraz częściej programiści zaczynają zauważać, że ludzie uwielbiają grę zespołową.

MARSZ WESELY GRAJA...

Carmackowi. Który, gdy czytacie te słowa, spędza miesiąc miodowy ze swoją żoną (Anna Kang) na Hawajach. Jak któryś z Was wybiera się tam w najbliższym czasie, to niech złoży najlepsze życzenia młodej parze. Nie martwcie się o to, że pan C. przestanie programować. Zabiera ze sobą kompa i C++ . Żeby tylko nie zaczął pisać QJIII, bo wtedy nici z małych Carmagów :))) (mago-wie z samochodu) - blood

KISS PSYCH CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD

Pamiętam taki film "Klauny", gdzie grupka wariatów przebrała się za klaunów i zaczynała wyrzynać wszystko, co napotkała na swojej drodze. Chłopcy z Take2 pewnie też go oglądali i od tamtej pory nie lubią klaunów i cyrków. Więc zabrali się za tworzenie tej gierki o przydługawym tytule. Klimat ma być tak przytłaczający, ponury i psychodeliczny, że aż strach pomyśleć. Zmutowani cyrkowcy będą nas atakować z każdej strony. KPC na bazować na mocno zmodyfikowanym engine Lightech (Blood2 i SHOGO:MAD).

FPP ZONE

Hey!

Ostatnio zjrzałem do paru ankiet przez was przysłanych, z których wynika, że wydania FPP zone CD jest za mało, natomiast FPP zone na papierze 'ujdzie w tłoku'. Ugh. Zobaczymy, co z tego wyniknie za jakiś czas, podczas podsumowania ankiety :).

Natomiast w tym miesiącu wreszcie nie ma zapychających miejsce :) recenzji starszych FPP tylko temat jak najbardziej na czasie - Q3A vs UT (część 1 :). Jak wszystko poszło 'po myśli', to już teraz możecie podziwiać nową oprawę 'papierowego' FPP zone... i co teraz powiecie? Pozdrawiam i życzę fragowania się śnieżkami w lutowy dzień :)

blood

PS - Malutka prośba do ludzi, którzy zasypują mnie majlami typu "Jak ty robisz taaaaaaakie fajne napisy w FPP zone CD" :). Nie wysyłajcie na razie tego typu majli - być może już za miesiąc, w innym dziale niż FPP zone, powstanie specjalny kurs o HTML'u, PSP6 itd., ofkoz mojego autorstwa.

Q3A vs UT cz.1

PROLOG

Dawno, dawno temu, gdy pentium 90 i 16 ram były szczytem marzeń, pojawiła się pewna gra, w której kierowaliśmy napakowanym sterydami 'kolesiem', rzucającym co chwilę zabawnymi tekstami... Gra była hitem, jednak po skończeniu wszystkich poziomów dla 'samotnego gracza', nie pozostawało nic innego jak mieć nadzieję, że za parę miesięcy powstanie pismo z dołączonym CD, na którym zatwardziały w bojach maniaq, będzie umieszczał dodatkowe mapki do ich ukochanej gry, ściągnięte z czeluści internetu, do którego w tamtych czasach mało osób miało dostęp (No i zrobiła to pewna osobistość - Peter Pan, dawny władca kącika FPPs).

Około pół roku po tym jak rozgromiliśmy "to jednookie bydlę z ostatniego poziomu" :), pojawiła się długo oczekiwana nowa gra twórców protoplastów gatunku - DOOMa i WOLF3D - Id Software, "Piękne" trójwymiarowe modele postaci, klimat, muzyka - wszystko to się złożyło na to, że wielu maniaqów wcześniej wymienionej gry odwróciło się do niej plecami. O kim mowa? Pierwszą grą jest oczywiście Duke Nukem 3D, natomiast druga to nikt inny, jak legendarny Quake 1. No dobrze single player, spox, ale to, co spowodowały obie gry w 'zsięciowanych' firmach przechodzi ludzkie pojęcie... gdyby nie to, że także szef lubił 'powybijać' pracowników na wirtualnych polach bitwy (co ofkoz nie wychodziło mu i podwładni byli 'góra' :), zwolnienia i bezrobocie przekraczałyby wszelkie normy :). No właśnie - nie single player tylko MultiPLaYeR były tym powodem, dla którego codziennie bie-

gało się do dumpla z kompem pod pachą, a na weekend jechało się do kuzynki posiadającej modem, by grać 1 klatkę na sekundę w Q1 lub DN. Dlaczego teraz o tym piszę, dlatego to jest związane z tym tekstem? A dlatego, że wtedy 'wybuchła' wojna pomiędzy fanatycznymi jednej i drugiej gry FPP. Trójwymiarowa, 'zgnila' gra w Q1 VS Sprite'y, Neony i niezapomniane panienki :) - w DN.

I kto wygrał tę pierwszą MultiPLaYeRoWą FpPoWą bitwę? Ofkoz Quake 1 (dynamika!!!, bronie, dźwięki, WSZYSTKO!!!/prawie)... Duke nie wytrzymał i znudzony 'sobą' :) oczekiwał po dziś dzień na 4 część swoich przygód... być może 'na zawsze' :))). Chwilę później na scenę wkroczył Q2, wspomagany 3dfx'ami (kolorowo mi :), nowymi brońmi, nową fizyką gry (bleeeee itp., itd, I ofkoz zaczęła się następna wojna [w dziedzinie multiplerowych FPP] - Dynamika Q1 VS Zabawa w podchody Q2. Ok, ok tej wojny nikt nie wygrał [Już się naraziłem wielbiciele "Diuka", więcej kłopotów nie potrzebuję :)]... bo z czeluści piekiel ukazały się nam zbroje dwóch POTĘŻNYCH herosów, którzy zatrzęsą nie tylko granie FPP - Unreal Tournament i Quake 3 zwanym Arena - Witajcie!

BEGIN!

Po tak przydługim wstępie wreszcie zajmijmy się tematem tego tekstu -]]] wojną w grach FPP (niektórzy mówią, że 4, bo jeszcze była Q2 VS Unreal, jednak ja uważam, że były tylko 3 'wojny', z tego powodu, iż oprócz genialnego singla Unreal nie mógł nic zaoferować w trybie multiplayer) - Unreal Tournament VS Quake 3 Arena. Ja przyjmę inną konwencję niż autorzy tego typu artów w konQurencyjnych pismach i wszystkie czynniki, które się składają na grę FPP, omówię osobno:

ENGINE

Hmmmm... wydawać by się mogło, że w tym wypadku nie ma co gadać - nowiusienkie engine Q3 (te szczegóły, światła, 'okrągłości') zostawia daleko w tyle półtoraroczny silnik Unreal'a z 'drobnymi' poprawkami. Jednak..., pozostaje sprawa szybkości tegoż, Pentium 200 32ram i voodoo1 już niestety nie jest nawet minimum, minimum :). Jako-Tako :> pograsz na Celku 333, 32ram i v2, a jakby tak jeszcze dodatkowe 32ramu to w UT można grać prawie bez stresu, że nam ucieknie jakaś klatka. Co do Q3... w redakcyjnym DTP na PIII, 256ram i GeForce256 gra się super :))). Trzeba też dodać, że





jak ktoś ma jakiś produkt 3dfx'a, to lepiej będzie mu chodzić UT, natomiast posiadacze rivyTNT i np. GeForcea lepszą szybkością nacieszą się w Q3a (ofkoż jak masz ten celek 433 i 128 ram, to przy obu kartach rozplyną ci się oczy w obydwu grach). Podsumowując ten akapit - w skali 1 do 10 za engine UT przyznaje 7/10 (szybkość spox, grafa nawet, nawet) zaś Q3A w pełni zasługuje na 9/10 (GRAFA! ~~~! z szybkością trochę gorzej).

MUZYKA

AaaaaArgH! I like this!))) Muza w Q3 jak i UT jest SUPER. W Q3 klimacik serwuje nam znana już z Quaka2 - Sonic Mayhem, choć tym razem towarzyszy im jeszcze parę innych, nie mniej 'dynamiczniejszych' i lubiących 'ostre granie' zespołów. Natomiast UT atakuje nas różnymi odmianami techno, chociaż 'mle' rify gitarowe także tu usłyszysz (co jest ofkoż zaletą). Z miłą chęcią obu grom w tej kategorii wystawiam ocenę 10/10...



BRONIE

Nie będę tutaj specjalnie wymieniać wszystkich broni danej gry, bo jest ich... sporo :))) nadmienię tylko, że w Q3 mamy sztuk 9, natomiast w UT 11. Co autorzy Q3 mówili niejednokrotnie - w ich najnowszej grze nie ma prawie żadnej 'nowej' (tzn. z nazwy, bo w działaniu taki BFG z Q3 ma się nijak do BFG z Q2) broni, która wcześniej nie pojawiła się w ich 'starszych' grach (np. z doom'a mamy pulse gun'a a z Q1 spaware). Nooo spoko jest nowość - rękawica, a nią to można tylko... o przepraszam i tak korekta by to wycieła (pozdrawiam i współczuję poprawiania tego tekstu). Ofkoż wszystkie 'narzędzia zbrodni' Q3 są pokryte zaaaa... ee fajnymi :) tekturkami i chociaż każde z nich już znamy, to ma inny wygląd niż wcześniej. W UT każda broń ma 'alternatywny' tryb strzelania, co powoduje, że mamy tak jakby 2 X więcej broni! A nawet przy niektórych broniach można tworzyć swego rodzaju 'combo' tzn. połączenie dwóch trybów strzelania. Tak jest np., gdy wystrzelisz drugim trybem pocisk z ASMD, a następnie trafisz owym pocisk strzałem pierwszego trybu, spowoduje to niezłą eksplozję. kaBOOOOOOM! :). A jakie najciekawsze bronie spotkamy

w UT? Otóż proszę państwa, coś parę razy lepszego od BFG - Redeemer. Strzel (i zapomnij:) raz i się o nic nie martw tylko szykuj notesik do spisania wszystkich trupów :). Tja... Natomiast w drugim trybie strzelania to ty będziesz... kierował lotem pocisku!!! Oh my GoD, wyobraź sobie grę w CTF'a - ty siedzisz sobie spokojnie w bazie, kierując pociskiem, który wysłales 'na zwiady' do bazy wroga, COOL! O działaniu samej broni więcej nie powiem, nie czas, nie miejsce na to (zapraszam do obszerniej recenzji Unreal Tournament wg MrJack'a w FPP zone CD). No i jeszcze z takich przebojowych narzędzi mordu w UT, których raczej nie spotkamy w innych FPP (no może znajdziesz cośik takiego w Delta Force) jest... snajperka... head shot! Tyle powiem, bo 'trochę' rozpisalem ten akapit :). A więc - bronie w Q3 = 7/10 (ładne, chociaż nie odkrywczego, coś panowie Id utartymi ścieżkami chodźmy... ale o tym w następnej części Arta), bronie w UT = 9/10 (nowe pomysły, byłoby 10/10 jednak większość 'oreży' ma takie nazwy, że ich zapamiętać nie mogę :).



I niestety na razie na tym muszę skończyć, bo kącik jest ograniczony tylko do dwóch stron :(((. Na ocenę m.in. grywalności i map musicie poczekać miesiąc lub dwa. Ja tymczasem czekam na Wasze opinie o obydwu grach - slijcie na adres redakcji z dopiskiem 'FPP zone: Q3 vs UT', a na pewno poczta trafi w odpowiednie ręce :). A gdy masz dostęp do Netu - fppzone@box43.gnet.pl (najle do 500 kilo) z tematem 'FPP zone: Q3 vs UT'. Miliona fragów w UT i Q3A życzy:

Wojtek "blood" Tarczyński



Yeah! Kolejny miesiąc za nami - tym razem macie szansę :) oglądać już 7 numer FPP zone CD... huh, huh (Panie korektor! proszę mi CH nie dawac do 'huh', ja chrząkam a nie chucham :)). Jak zawsze nowa oprawa graficzna, tym razem po miesiącu koloru 'Aqua' powracamy w swoim dawnym, 'krfistym' klimacie :). Oj, oj i właśnie to spowodowało, że tak 'zbugowanego' numeru jeszcze nie było :(((. Po prostu z przemęczenia zapomniałem m.in. o dodaniu tabelki z dostępnymi działami do innych stron oprócz indexu... no nic. :). Do 'gwoździ' numeru można zaliczyć kolekcję 27 mutatorów do Unreal Tournament, multimedialną (!) zapowiedź Messiasza, długą recenzję Ut spod ręki MrJacka, podwójną recyk Q3 oraz relację z Resetmani 99.

Sorry za wszystko czego nie ma w tym numerze, a miało być - bądźcie wyrozumiali i po raz drugi wybaczyć :).

blood

News

SEKRETY

Carmack tak namieszał w Arenie, że sam chyba nie wie, ile jest w nim sekretów. Postacie, tekstury, mapy i wiele, wiele innych. Niektóre z nich są bardzo dobrze ukrywane, więc odnalezienie ich wszystkich może zająć trochę czasu. Mimo to gorąco zachęcam wszystkich do poszukiwań w "pakach", a wszystkie ciekawostki, nadesłane przez was, zostaną zamieszczone.

MESJASZ PO POLSKU

W tym wydaniu FppZone CD macie obszerną zapowiedź (multimedialną! Żeby się do wiedzieć o co chodzi zagłębij na 'sidika' - blood) "Messiasza", gry, która miała ukazać się na gwiazdkę, ale z bardzo miłych powodów jej premiera została "troszkę" przesunięta. A to za sprawą



pełnego spolszczenia tego produktu. Zaczynam co raz bardziej lubić panów z SHINY. Najpierw MDK teraz MESSIASH :)

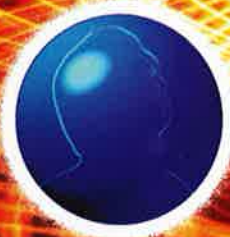
PRZYGODÓWKA???

Romero puścił trochę farby i powiedział coś nowego o Daikatanie. Powiedział, że jest zupełnie inna od Q3 czy UT. To nie będzie zwykła rąbanka, w której będziemy wykonywać kolejne misje i przełączać przyciski, lecz gra przygodowa z dużą porcją akcji.

ZRÓB SWOJE Q3DM...

Jakiś czas temu ukazało się kilka całkiem niezłych edytorów do tworzenia swoich map do Q3 (jeśli nie macie go jeszcze, to jest na tym FppZone na CD :), więc pewnie część z Was zabrała się od razu do roboty. Jeśli uważasz, że twoja mapka jest już gotowa i nadaje się do grania, to prześlij ją na "mike13@poczta.fm". A jeśli nie masz internetu, to od czego są dyskiety i kafejki internetowe. Najlepsze zostaną zamieszczone w FppZone CD. Prawda Blood? :)))

Bartłomiej 'Mike' Smaczny



SCENA KOMPUTEROWA

Uruchamiamy dema!

W dzisiejszym ferworze walki wydawniczej na rynku i takim zagęszczeniu tytułów, że mało kto mógłby je wszystkie poznać w celu wybrania tego, który chcemy kupić, nie mówiąc już o nabyciu większej ilości tytułów, czasami można poczuć chęć oderwania się od tego wszystkiego i spróbowania swoich sił w gierkach sprzed kilku lat. Gierkach o wciąż wysokiej grywalności, które po prostu przykuwają do monitora na długie godziny. Robi tak coraz więcej osób i nie można powiedzieć, aby było to jakiegos rodzaju dziwactwo. Gra się z reguły fajnie, ale czasami po prostu gra nie chce działać. Dlaczego? Często odpowiadają za to dwa magiczne skróty - EMS i XMS.

Krzysztof Gonciarz

Dawno temu, kiedy 386 był w powszechnym użyciu, a 486 szczytem osiągnięć technicznych, komputery działały nieco inaczej, zarówno pod względem prędkości jak i technologii, jaką gospodarowały swoimi 4-8 MB RAM. Nie wnikając w szczegóły, powiem tylko, że dzisiaj, po latach, różnice te są powodem wszystkich problemów, jakie większość z nas ma z uruchamianiem starych gier. Postaram się wam pomóc w ich rozwiązaniu.

WIDMO BILLA G.

Oczywistym jest fakt, że im późniejsza wersja Windows, tym gorsza emulacja trybu MS-DOS, a co za tym idzie - większe problemy z pamięcią i prędkością dostępną w tym trybie. Dlatego też radzę wam od razu przejść do czystego DOSa (nie sesji DOS w Windows!!!). Zdaję sobie jednak sprawę z tego, że osób umiejętnie posługujących się dossem jest coraz mniej, a nie coraz więcej, więc najpierw spróbujemy przystosować Windę do względnie efektywnego uruchamiania gier Dosowych. Zaczniemy od małego programiku, dostarczanego o dziwo wraz z Win 98, czyli MEMMAKER. Znajdziecie go w katalogu C:\Windows (ale zalecam użycie "Znajdź").

Jest to takie małe nic, ale w sumie to jedyna rzecz, którą Microsoft włądował nam na dyski twarde, z myślą o programach dosowych. Obsługa MEMMAKERA jest bardzo intuicyjna i wystarczy znać angielski, żeby poprawnie go użyć. Jego działanie ogranicza się do modyfikacji plików autoexec.bat i config.sys, pod kątem programów określonych w setupie (tzn. używających EMS lub nie!!). Jego działanie jest dość efektywne i pozwala na uruchomienie WIEKSZOŚCI dosowskich gier pod Windows 9X. Co jednak robić, gdy nawet on nie pomoże? No i tutaj się zaczyna...

AUTOEXEC - CONFIG

Dwa pliczki, a od ich treści zależy całe działanie naszego komputera, zarówno w Win, jak i dosie, chociaż w tym drugim oczywiście ich wpływ jest

wiekszy. To w nich dokonujemy informatycznego podkreślenia akceleratora graficznego, to w nich też zapisane są wszystkie procedury, jakie nasz komputer wykonuje po restarcie. Ze względu na ich ważność, należy zachować WIELKĄ ostrożność przy ich modyfikacjach.

Niezbędne, przynajmniej dla początkujących, jest wykonanie kopii zapasowych, tak na wszelki wypadek.

Na pocieszenie powiem Wam, że ich modyfikacje nie zepsują Wam komputera całkowicie. Jeśli tylko macie przygotowany dysk startowy, jesteście w 100% zabezpieczeni i absolutnie żadna siła nie zbije was z tropu. Kolejna sprawa - program, którym będziemy grzebać w konfiguracji. Tutaj zalecam DOS Navigатора lub przesławne go Norton Commandera. Jeśli nie macie żadnego z tych programów, w ostateczności użyj notatnika z Windowsów, ale... lepiej nie :). Modyfikacji dokonujemy według Waszego wyboru w Windows lub w DOS.

Teraz przejdźmy do samej modyfikacji: przykładowy autoexec wygląda tak:

```
1.@echo off
2.prompt $p$g
3.path C:\XXX\XXX
4.load C:\mouse.com
5.MODE CON CODEPAGE PREPARE=((852)
C:\DOS\EGA.CPI)
6.MODE CON CODEPAGE SELECT=852
```

W takim przypadku sprawa jest prosta - należy do każdego LOAD i DEVICE dopisać HIGH (czyli zamiast HIGH -> LOADHIGH itp.), co spowoduje załadowanie programu do pamięci wyższej. Dwie ostatnie wymienione tu linie najlepiej wyremować (tzn. przed nimi dopisać REM i odstępić jedną spację), co będzie równoznaczne z ich usunięciem. REM-owanie jednak jest bardziej praktyczne, ponieważ kiedy coś nam nie wyjdzie, łatwo wrócimy do poprzednich ustawień (po prostu kasując REM). Teraz należy dać upust własnej inwencji twórczej i samemu wybrać te linie, które wydają się nam zbędne i wyremować je. Może i brzmi to nieciekawie, jednak często wyremowanie niemal całego pliku i tak nic złego nie spowoduje.

Dla zainteresowanych tematem małe odświeżenie: Windows korzysta z zupełnie innej wersji tego pliku niż dosik. Wynika z tego, że modyfikacje, które wprowadzimy do execa w Win nie będą widoczne spod DOS i vice versa. Jest to bardzo przydatna funkcja, ponieważ pozwala na zbudowanie dwóch niezależnych trybów działania. Autoexec.bat to plik, w którym zapisane jest, jakie pro-

Od redakcji

Artykuł w nie był w ogóle pisany z myślą o naszym kąciku scenowym. Ale ja go sobie beczelnie zawłaszczylem. Dlaczego? Dlatego, że sporo początkujących scenowców w ogóle nie ma pojęcia o tym, że scenowy stuff zasadniczo podziwiał się pod czystym DOS i oglądają sobie demka pod Win. To jest te, które chcą działać :). A jak się dowiedzą że po to jest DOS, to często męczą mnie listami "a czemu demo się wywala, czemu pisze że mam za mało pamięci, skoro mam 128 MB" itd. W trosce o nich postanowiłem więc zamieścić ten tekst - w którym czarno na białym będzie opisane jak skonfigurować sobie komputer, by wszystko (no, prawie wszystko) pięknie sobie pod DOSem chodziło. W/w uwagi można (jak najbardziej!!) stosować też przy próbach uruchamiania gier w DOS (z taką myślą był pisany). Więc jeśli nawet nie jesteście scenowcem, a graczem i tylko przypadkiem czytacie ten tekst... to czytaj go dalej! Smuggler

gramy komputer ma ładować podczas uruchamiania się. W DOS sprawa jest oczywista, plik ładuje się jako główny organ systemu, natomiast w Windows sprawa jest nieco dziwna. A to dlatego, ponieważ komputer, mimo że z autoexeca korzysta w pierwszej kolejności podczas uruchamiania, nie opiera się na nim i... może działać nawet bez niego. Nie radzę jednak próbować, bo Win to system mało stabilny i kiedyś może po prostu wysiąść, a wtedy nie ma lepszego ratunku niż dobrze przygotowany DOS.

Jeżeli już przy tym jestem, wypada wspomnieć, że w dosowych execu praktyczne jest wpisanie sobie wypisanego w powyższym przykładzie pliku mouse.com (jeżeli go nie masz, jedyny ratunek w kolegach) odpowiadający za obsługę myszki w DOS oraz C:\nc\nc.exe, czyli automatyczne uruchamianie nortona (bez niego ciężkie życie DOSowca...). Z tak przygotowanym plikiem będzie działać nam większość gier DOSowych, zarówno spod DOSa jak i Windows.

Teraz czas na drugi organ władzy naszego kompa, czyli config.sys

```
1.rem DEVICEhigh=C:\DOS\SETVER.EXE
2.DEVICEhigh=C:\windows\HIMEM.SYS
3.DEVICEHIGH=C:\WINDOWS\EMM386.EXE
ram auto
4.DOS=HIGH,UMB
5.rem COUNTRY=048,,C:\DOS\COUNTRY.SYS
6.rem DEVICEhigh=C:\DOS\DISPLAY.SYS
CON=(EGA,,1)
7.rem FILES=30
```


8.rem devicehigh=C:\CDROM\NEC_IDE.SYS /
D:MSCD001 /V
9.rem Lastdrive = Z

To dla odmiany jest już zmodyfikowany i dobrze działający config. Jak widzicie, większość funkcji Windows została wyeliminowana, dla oszczędzenia większej ilości pamięci. Wszystkie wyłączone tu aplikacje są wtyczkami, które nie dają nic dobrego przy uruchamianiu starych gier (narzekać mogą jedynie amatorzy bardzo wymagających DOSowych wersji AutoCAD'ów itp.), a wręcz przeciwnie - utrudniają ich uruchomienie. Wyjątkiem jest tutaj sterownik CD-ROMu (linia 8), który według uznania możemy włączyć, zależy to od ilości uzyskanej pamięci i oczywiście potrzeb. Ja nie używam w Dosie niczego wymagającego CD-ROMu... Instalację wykonuję spod Windows, gdzie cedeł działa niezależnie od wymienionych tu sterowników. Linie nr 2 i 3 to emulatory pamięci, bez których ilość żądanej wartości jest bardzo mizerna. Krótko mówiąc, są wymogiem bez którego niewiele działamy. Linia 4 z kolei to modyfikacja oryginalnego DOS=HIGH. Powoduje ona załadowanie DOSa do pamięci wyższej, która nie obciąża sektorów potrzebnych do upragnionych "multimedów sprzed lat".

Małe info dla ciekawskich o configu: o ile autoexec odpowiada za wszystkie aplikacje "użytkowe" i po prostu wczytuje je do pamięci, config zajmuje się (jak sama nazwa wskazuje) konfiguracją samego systemu operacyjnego, czyli MS-DOSa. Prawda, także wpisujemy tu ścieżki dostępu do różnych aplikacji, są one jednak programami czysto systemowymi, odpowiadającymi za podstawowe funkcje systemu (mimo to, większość z nich jest zbędna w dobie Windowsów).

Najtrudniejsze mamy już praktycznie za sobą, zostaje tylko małe objaśnienie, no i omówienie znowy nowych procesorów, czyli słynny runtime error. W dużym skrócie - nowe procesory są za szybkie (!!!) i kolidują z przystosowanymi do 486 gierkami. Najłatwiej usunąć sprawę, używając patcha (CDA 11/99 - w Bonusie - lub www.gwgd.de/~uconrad1/programme.htm). Ręczne usuwanie tego problemu byłoby długie, trudne i bardzo pracochłonne, lepiej więc sięgnąć po wymienione źródła.

Teraz mały poradniczek. "A jeśli coś nie wyjdzie?"

1. Nie panikuj... nic się nie stało, zaraz wszystko naprawimy.)
2. Uruchom kompa z dyskietki startowej (tworzymy ją systemowo, ew. używamy dowolnego dysku z nagrzanymi wcześniej autoexec-kiem i configiem) i zamień Wielki Duecik z hadeka na ten z dyskietki.
3. Jeśli nie masz dyskietki startowej, zamień pliki manualnie spod DOSa lub zrob start-up u kolegi.
4. Windows powinien się uruchamiać mimo wszystko, nawet jakby duet był strasznie skończony. Jeśli nie idzie, wróć do punktu nr 2.
5. Jeśli ukazuje się komunikat: "Błąd pliku config.sys/autoexec.bat: linia X", masz zamiar na buga. Prawdopodobnie podałeś złą ścieżkę dostępu, ew. nie ma takiego pliku, jaki wymieniles w konfiguracji. Mimo to, wszystko powinno działać bez zarzutu. Jak nie, patrz punkt 2. Teraz wiesz czemu numerowałem linie w przykładach.
6. Nie zgadzaj się na sytuację "Nie szkodzi, że przy każdym uruchamianiu wyskakują błędy, grunt, iż wszystko działa". Wszystko ma działać poprawnie! Odwołaj wprowadzone zmiany lub wprowadź inne, nie akceptuj porażki, bo to w końcu twój komputer (a jeśli nie, to powiedz właścicielowi, że takie komunikaty znaczą, iż komputer lepiej działa!))

Commodore party

Report z komodorowskiego copy party postanowiłem napisać do tym, jak redakcja zachęcała do opisania wrażeń z Xenium i Gravity. Uznałem jednak, że nie muszę ciekawie są party na C64, o których przecież większość scenowców z Amigi czy PC nie ma pojęcia. Na pewno sporo osób zastępuje fakt, że dosłownie jak C64 jeszcze istnieje, i że nadal organizowane są zloty. Jak jest już od dawna jak nie raz nie wskazuje na to, żeby miało być inaczej. Zanim zamieściłem ten raport z North Party 4. Wprawdzie impreza odbyła się już dość dawno temu, ale zobaczcie jak wygląda bawienie się komodorowcami!

Provee/Fraction

e-mail: provee@box43.gnet.pl

Zatem... oto jakiś czas temu miała miejsce czwarta już edycja, komodorowskiego North Party, zorganizowanego przez Dragon Software w Bartoszychach, ostatnim mieście na północy przed granicą z Rosją. Choć wielu partyzantów miało spory kawałek drogi do pokonania, nie przeszkodziło to w tym, aby na party zjawili się ponad 70 komodorowców, wśród których pięciu było z zagranicy. Jako ciekawostkę podam, że jeden z nich Commander/Role (Belgia) miał do pokonania 1400 km ijechał ponad 26 godzin! Na party dostałem się o dziesiątej. To, co wtedy zauważyłem to kilkudziesięciu partyzantów i kilka komodorów, na których ludzie składali rzeczy do competitions. Na głównej sali znajdował się otwarty przez cały czas trwania imprezy bufet, w którym za niezbyt wygórowaną cenę można było kupić ciepłą strawę i różnego rodzaju napoje za niewielkie pieniądze.

Przez cały czas trwania party na big screenie wyświetlane były kultowe demo komodorowskie (choć i znalazło się trochę amigowskich jak i pecetowskich). Sala na piętrze, która pełniła rolę balkonu, przeznaczona była jako sleeping room, z czego, co bardziej zmęczeni, natychmiast korzystali. Tradycyjnie już, aby zapobiec mazaniu po ścianach na sali, porozwieszano duże kawałki brylstolu, na których można było dać popis swoich umiejętności (jeśli się je w ogóle miało). Party miało na rozmowach ze starymi znajomymi, nawiązywaniu nowych kontaktów, siedzeniu przy komputerach i oczywiście degustowaniu różnych płynów. Większość z tych rzeczy odbywała się w małym ogródku, przyległym do budynku, w którym wieczorem dnia następnego miały odbyć się compa. Na party zjawili się przedstawiciele wszystkich ważniejszych grup w Polsce, takich jak Albion, Arise, Fraction, Lepsi czy Samar. Wśród przybyłych pojawili się także ludzie z legendarnej grupy Elysium, którzy pamiętają jeszcze rok 1992!

Kiedy upłynęło trochę czasu, a ludzie łaknęli nowych atrakcji, rozpoczęły się crazy compa. Pierwsze to chilli compo, które polegało na zjedzeniu czegoś, co wyglądało jak zwykła, niegroźna zupka chińska, w rzeczywistości jednak było ciecierz z makiem tak ostrą, że wielu z uczestników poprzestało na kilku łyżkach, po czym ewakuowało się do łazienki w poszukiwaniu zimnej wody. Bezspornie, compo to wygrał Bimber/Arise, który zupkę wchłoniął w siebie błyskawicznie, obliczając się ze smakiem. Black Light (który był głównym organizatorem) dał wszystkim chwilę oddechnąć, po czym odbyło się drugie compo. Było to Sumo Compo, którego zasady były identyczne do tych, jakie znamy z rzeczywistości. W polu oddzielnym od publiczności papierem toaletowym walczyło kilkunastu smolików. Został tylko jeden - Volcano/Exon, który nie miał równych sobie. Kolejnym z compo, których chyba nie zna pecetowa gawiedź był Bieg Po Setkę. Polegał on na tym, że czterech zawodników, ustawionych w jednej linii, miało dobiec do końca krótkiego odcinka, gdzie czekał na nich kubek pełen...

wody. Wody życia :-). I tym razem wygrał Bimber.

Już ostatnim competition z serii "crazy" tego dnia było popularne przeciąganie liny, w którym wygrała grupa Arise, co nie dziwi, kiedy zważyć na fakt, że liczy ona ponad 20 osób. :-)

Równolegle do trwających compos odbywała się w środku budynku projekcja filmów Monty Pythona. Po woli nastął wieczór i wtedy to też nadszedł czas na koncert. Brali w nim udział: Wacek/Arise, który znany jest na scenie techno jako CJ ENDER, Longhair, który extra wymiatał na basie, Bzyk/Samar na klawiszach i Daf/Samar, który choć żadnego instrumentu nie miał, muzykę wiernie oddawał głosem. Publikacja była zachwycona, bo i muzyka sama w sobie była niczego sobie. A jeśli dodać, że było to wszystko niemal stuprocentową improwizacją, to oddaje to klimat, jaki na sali panował. Koncert był w zasadzie ostatnią z przewidzianych atrakcji, chociaż tak naprawdę wielu z partyzantów bawiło się jeszcze do rana, wymyślając swoje własne "zabawy" :-).

Drugi dzień trwania party rozpoczął się od porannego kefiru, a potem nadszedł czas na... Soccer Cup, czyli około pięćdziesięciu osób udało się na boisko, gdzie miały odbyć się rozgrywki w piłkę nożną. Jak i na ostatniej edycji NP, tak i teraz sformowane zostały 4 drużyny. Walka była naprawdę zacięta, a emocje, jakie temu towarzyszyły, naprawdę spore. Tradycyjnie już wygrało Arise, za którym uplasowało się Fraction, a dalej Samar. Ponieważ mecz trwał dosyć długo, a zawodnicy, jak i publika była wyczerpana, nie było sensu przeprowadzania żadnych crazy compo. Po powrocie na party wszyscy w zasadzie oczekiwali już tylko na główną część. Taki stan trwał mniej więcej do godziny 21. Do końca deadline'u oddano 19 utworów muzycznych, 12 grafik, 7 sampli, 7 kawałków na 4Kb Compo, 3 na 64 Kb Compo i 7 dem. Publiczność się cieszyła, bo nigdzie indziej jak tutaj mogła sobie obejrzeć wszystkie produkcje, nie bojąc się o to, że zostaną one w połowie przerwane, jak to miejsce na wielu parties multiplatformowych.

Trzy godziny mijały długo, ale wreszcie to, na co wszyscy czekali, nadeszło - Demo Compo. Największe bodaj emocje budziło demo Elysium, które po wielu latach nieaktywności odgrażało się wydać killera. I w rzeczy samej produkcja była naprawdę imponująca. Tyle tylko, że zdecydowanie lepsze okazało się być demo Arise, które, choć nie zawierało tak barwnej grafiki i efektownej ścieżki dźwiękowej, to jednak posiadało efekty, jakich nie powstydzili by żaden pecetowiec. Zabawne było także demo niemieckiej grupy The Dreams, której zresztą przedstawiciele byli na party. Później zaczęło się świętowanie i kopiowanie stuffu, czym chyba zajmowali się tylko nieliczni. Party trwało do rana, tj. dopóty, dopóki nie wyjechał ostatni partyzant.

Na żadnym party jeszcze nie bawilem się tak, jak na tym. Przede wszystkim dlatego, że chyba na żadnym nie było takiej atmosfery. Na uwagę zasługuje również to, że organizacja nie zamykała się w osobnym pokoju, ale była wśród ludzi. Na party nie dopatrzyłem się ani jednej wady, no może poza brakiem szyby w ubikacji w drzwiach :-).

Była to typowa impreza kameralna. Większość się znała, a ci, którzy nie, mieli na to szansę. Jeśli dobrze się zastanowić, to trudno jest mi to porównać do jakiegokolwiek innego copy-party. Ludzie, którzy przyjeżdżają do Bartoszy z coraz częściej o komputerach nie mają zielonego pojęcia. Podobają im się jednak zabawy i chyba to właśnie przede wszystkim się liczy. Kolejne party już wróćcie! A może ktoś z Was odważy się na nie przyjechać?

PS. Cały stuff z tego party można znaleźć na The Banana Republic: http://ftp.elynum.pl/party/North_4. Również tam dostępny jest emulator C64 na PC - CCS.

Quo vadis gracz?

Coraz więcej mówi się ostatnio o grach komputerowych. Telewizja, radio, prasa uwzięły się i, od dłuższego już czasu, robią ostrą nagonkę na rozrywkę komputerową i na tych, co to się nią parają. Czyli na Was, drodzy gracze!

Do tej pory dało się to wszystko jakoś wytrzymać. Wieści dochodzące do Polski o różnego rodzaju restrykcjach, stosowanych wobec gier i graczy, stanowiły dla nas swego rodzaju ciekawostkę. Jak bowiem inaczej w naszym kraju można było podejść do doniesień o kolejnych masowych zabójstwach serwowanych spokojnym, sielskim miasteczkiem przez - na pozór zupełnie zwyczajnych - młodych ludzi? Na małe, słodkie, wypielęgnowane miasteczka nagle spadała fala strachu i paniki - przecież takie tragedie mogą wydarzyć się wszędzie! Różni mądrzy psychologowie, społecznicy, politycy i oczywiście duchowni wyznań wszelakich zaczęli sobie przeto zadawać pytanie: dlaczego doszło do takich zachowań u młodych i zdrowych ludzi? A że mówimy o krajach w miarę normalnych, to zaczęto tam od podstaw, czyli od szukania przyczyny (u nas najprawdopodobniej zakazano by chodzić po 22.00 bez towarzystwa dzielnego dzielnicowego, przykłady takiej paranoi znamy przecież z niejednego własnego podwórka). Szukając przyczyn tych niewątpliwie patologicznych zachowań, Wysokie i Mądre Osobistości doszły do wspólnych wniosków: to wpływ telewizji, kina i komputerów. Powiedziano - filmy ostatnio pełne są przemocy, w telewizjach kablowych i satelitarnych aż roi się od pornografii i zezwierzęcenia, a komputery, te niewinne maszyny służące do pisania raportów finansowych, tego zła są siedliskiem szczególnym i jego kwintesencją. Jednym słowem pojechano szeroko ... bardzo sze-

roko... Na tyle szeroko, że niedługo i my w naszym kraiku, przekonamy się, jaką siłę mają ruchy cenzorskie.

Ale wszelki ruch, a ruch cenzorski w szczególności, ma jakąś swoją przyczynę. Nie ma rady: trzeba popchnąć, żeby coś się potoczyło. No właśnie, chodzi o to, co tych wszystkich Mądrych ludzi popycha do formułowania takich wniosków. Może faktycznie coś dzieje się ostatnio dziwnego i złego ze sposobem spędzania wolnego czasu przez młodych ludzi? Zobaczymy.

Jeszcze kilka (kilkanaście) lat temu, grając w jakąś gierkę, miało się na ekranie monitora do czynienia ze zlepkiem niewielkiej ilości bardzo dużych pikseli. Piksele te składały się na obraz. Obraz atakował zmysł wzroku feerią 16-tu, no góra - 256-ciu kolorów. Dzisiejszy gracz powiedziałby: Jezu Chryste! Co za crap! I pewnie miałby rację, gdyby nie to, że... wielu ze starszych graczy wspomina "te" czasy z rozrzewnieniem! Ba, starzy wyjadacze śmiały nawet twierdzić, że wygląd ówczesnych gierek wcale im nie przeszkadzał, że graficzka, choć prosta do bólu, to przecież była funkcjonalna, dawała możliwości rozwoju takich cech człowieczych, jak na przykład wyobraźnia, bo przecież trzeba było sobie "dowyobrazić", co mógł oznaczać dany kształt, stworzony z kilku pikseli. O muzyce mało się mówi, bo zazwyczaj wszelakie dźwięki szybko się wyłączały i z walkmanem na uszach pogrywało się w River Raid z jakąś ostrą młócką w podkładzie. Technologia dźwięku jakoś zawsze była z tyłu (choć Amiga miała swoje smaczki...).

Z czasem pikseli zaczęło się na ekranie mieścić coraz więcej i więcej, coraz mniej trzeba było sobie "dowyobrazać", plamy pewnych płynów ustrojowych człowieka zaczynały przypominać plamy (o tym, że człowiecze one były, świadczył niewątpliwie kolor). No i nastały czasy gierki, w których nie tylko jesteśmy w stanie roz-



poznać plamy, ale możemy w nie wejść, wzburzyć ich dotąd niezmaconą toń, za pomocą efektów cząsteczkowych pewnikiem plama rozchlapie się uroczo na pobliskie ściany, a my pójdziemy dalej, zostawiając za sobą ślady stóp. Podobne akrobacje można wyczyniać także, na przykład samochodem. Po co to wszystko piszę? Bo czasami nie zdajemy sobie sprawy, jaki postęp dokonał się na przestrzeni tych kilku (kilkunastu) lat. Czy aby nie za wielki? Czy w tym całym pędzie do coraz to bardziej naturalnego odwzorowania wszystkiego, co tylko da się odwzorować nie tracimy czegoś istotnego?

Młodzi ludzie zaczynają tracić kontakt z rzeczywistością. Owszem - żyją, jedzą, wydalają... Włączają komputer i biegają, i strzelają, i budują, i rozwijają i ŻYJĄ na całego!!! Przed oczami mają obrazy coraz doskonalsze, coraz bardziej rzeczywiste, mocą akceleratorów, coraz lepsze jakościowo. Otacza ich trójwymiarowy dźwięk najwyższej jakości. Ich dźwięstki skaczą im w rękach napędzane silnikami forcefeedbacku... I tak dalej, i tak dalej. Można się w tym nieco zgubić. I młodzi ludzie się gubią. Zatracają się w feerii doznań, których świat rzeczywisty bardzo rzadko może im dostarczyć. Kilka (kilkanaście) lat temu jedynym akceleratorem, jakim dysponował człowiek był jego własny mózg (choć czasem może i nieco wspomagany różnymi trunkami (ludzie! Czy pamiętacie te komputerowe imprezki? Jedna Amisia, pięciu chłopów, krata browaru i młócka przez całą noc do rana! Jezuuuu, gdzie to się podziało?)). Tych kilka (kilkanaście) lat temu sama technologia kazała człowiekowi podchodzić do

komputera w sposób bardzo krytyczny. Odróżnienie bowiem rzeczywistości rzeczywistej od rzeczywistości wirtualnej nie nastęrczało żadnych problemów. Można dyskutować, czy aby na pewno chodzi o jakieś zachwianie proporcji pomiędzy tymi dwoma światami (rzeczywistym i wirtualnym). Dla mnie dyskusja kończy się, kiedy słyszę wypowiedzi samych sprawców tych nieprawdopodobnych czynów. Na pytanie, co natchnęło tychże do wyjścia na ulicę z kawałkiem żelaza w rękę, przejście się do szkoły i dokonanie rzezi, odpowiedzi są liczne, ale między nimi są i takie, które jednoznacznie zdają się wskazywać na inspiracje grammi komputerowymi. Czemu tak się zatem dzieje?

Na początek zajmijmy się samą rzezią. Rzeź za pomocą komputera ma jeden niezaprzeczalny plus: całkowity brak odpowiedzialności za ofiary. Dokonując zabójstwa jakiegoś komputerowego przeciwnika, czy też nawet bogu ducha winnego przechodnia, praktycznie nic nie obciąża naszego sumienia. W końcu wywalamy półmagazynka w twór całkowicie sztuczny, niezaprzeczalnie martwy od samego początku swojego istnienia! Problem leży w tym, że masowo mordowane przez nas twory mają coraz więcej atrybutów typowo ludzkich: uciekają, ostrzeliwiają się, zachodzą nas z za węgla, jednym słowem - ich zachowanie staje się coraz bardziej ludzkie (to się nazywa "zaawansowane AI przeciwnika"). Także ich wygląd coraz bardziej zbliża się do rzeczywistego. Kształtne postaci, składające się z coraz większej ilości polygonów (czy jak to nazwać), coraz dokładniejsze teksturywanie tychże postaci, ba, można nawet spotkać się z mocno dopracowa-

nymi teksturami twarzy, oddającymi stany emocjonalne przeciwnika. No i zaczyna się robić niebezpiecznie. Świat rzeczywisty i świat rzeczywistości wirtualnej zaczynają być coraz bardziej do siebie podobne, a granica je rozdzielająca - coraz bardziej płynna. Coraz mniej więc dziwi fakt, że młodym ludziom zaczyna się to wszystko jakoś mieszać i przeplatać. Umysł człowieka zaczyna płynnie "przechodzić" ze świata wirtualnego w świat rzeczywisty i stara się różnicę między nimi kompensować. Znam takie uczucie z autopsji. Kiedy to po kilku-kilkunastogodzinnej sesji z wciągającą mnie grą zaczynam mieć coś na kształt wizji na jawie z tą grą związanych. Jest to odruch podobny do tego, jaki mają maniaci video: oglądając telewizję często łapią się na tym, że szukają pilota, aby przewinąć: oglądając telewizję często łapią się na tym, że szukają pilota, aby przewinąć: oglądając telewizję często łapią się na tym, że szukają pilota, aby przewinąć.

Problem "rzeźni" leży także (a może przede wszystkim) w jej przyczynach. Żeby nie utrudniać: chodzi mi o tak zwaną fabułę, czyli kto kogo i dlaczego. Coraz częściej, czytając recenzje gier na łamach CD Action, spotyka się stwierdzenia recenzentów typu: "jak zwykle chodzi o...", "znów musisz uratować coś tam...", "znowu jesteś tym jedynym i wybranym...". Wniosek z takich wypowiedzi może być następujący - gry coraz mniej mają do zaoferowania czegoś odkrywczego, nowego. Faktycznie, zazwyczaj spotykamy się ze sztafpą, ze sprawdzonym wzorcem. Żeby daleko nie szu-

kać przykładów: Lara znowu wraca, tym razem po raz czwarty. I znowu to samo, i nuuuuudnoooooo jak diabli. Czym więc można przyciągnąć gracza do ekranu? Oczywiście, jakością grafiki, dźwięku. Do tego stopnia, że czytając czasem recenzje mam przemożne wrażenie, że oprócz grafy i dźwięku w grze nie ma absolutnie nic wartego zauważenia. A więc albo to wydawcy szwankują, albo z recenzentami jest coś bardzo nie w porządku i jakichś tam aspektów fabularnych nie są w stanie zauważyć. No bo miło by było mieć czasem jakiś w miarę sensowny powód dokonywania rzezi na wielką skalę. Takie twierdzenie ma wbrew pozorom bardzo ważne podstawy. Gracz mordując i zabijając robi to jednak w jakimś określonym celu, ważne jest, by cel ten do niego przemawiał, żeby mógł się z nim identyfikować, żeby cały czas miał świadomość, iż działa w imię czegoś wyższego (niekoniecznie ratowania świata - idea ta się przejadła, chociaż można wepchnąć ją w naprawdę doskonałe opakowanie. Poczekajcie na grę pod tytułem Metal Gear Solid. Tytuł ten ostro zamieszał w światku PlayStation właśnie niepoślednią fabułą, wręcz historią całą. Świetna gra a konwersja już jest podobno w drodze!). Po co ten cel jednak? A po to, by gracz miał świadomość bezsensu zabijania dla samego zabijania, rozwalania dla podziwiania graficznych efektów rozwałki. Po to, by dać mu smak konsekwencji jego czynów. Głęboko wierzę w to, że gry mogą spełniać zadania na swój sposób edukacyjne. Niestety, gra, której wyznacznikiem i celem jest zdobycie jak największej ilości fragów, celów takich spełniać nie będzie.

Coraz więcej powstaje gier poświęconych w jakiejś formie poczynaniom półświatka. Cieszą się one niestety popularnością z przyczyny dosyć prostej: pobawmy się przez moment w tych złych i dokopmy dobrem. Taka rozgrywka ma posmak zakazanego owocu, a więc jest szczególnie pociągająca. Wiadomo, co zakazane cieszy się o wiele większą popularnością niż to, co dozwolone. Produ-

cenci tworzą więc gry żerujące na tym założeniu no i w konsekwencji podziwiać możemy wysyp gier o "tych złych" dających bobu "tym dobrym". Czym to jednak skutkuje? Ano tym, że różni Wielcy i Mądry ludzie mówią o upadku etyki w związku z grami komputerowymi. Mówią, że nadmiar przemocy, erotyki wpływa ujemnie na system wartości młodego człowieka. Skoro bowiem gracz uczy się bezpośrednio z ekranu monitora pewnych zachowań nieetycznych, to będzie on je także stosował w świecie rzeczywistym. Mądre to, ale nie zgadzam się z takim poglądem. Powód podałem wyżej: niezmiennie rzadko bowiem zdarza się, by gracz stosował "komputerowy" system wartości w pełni świadomie. Odruch to odruch, świadomość ma tu naprawdę niewiele do powiedzenia. A więc działania cenzorskie mogą, ale wcale nie muszą wpłynąć dodatnio na gracza. Bo tak naprawdę o odbiorze danej gry decyduje sam gracz, to on przetwarza w swoim umyśle rzeczywistość wirtualną na strumień zrozumiałych przez niego bodźców, to jego świadomość i podświadomość wpływa na sposób podejścia do gry. Mamy tu do czynienia z całkowicie indywidualnym i jednostkowym procesem na swój sposób twórczym - przemiana rzeczywistości wirtualnej, jak to nazywał Lem - fantomatycznej, w strumień informacji determinujący pracę naszego mózgu, a więc w rzeczywistość bezpośrednio przez nas już odbieraną. Mamy więc materię i tworzymy!

Socjologowie już od lat zastanawiają się jak rzeźbić w takiej materii. Gry stały się bowiem integralną częścią procesu wychowawczego i jako takie kształtują poglądy młodych ludzi. Można spotkać się z różnymi tezami, ale najbardziej prawdopodobne wydają się te, które twierdzą, iż działania cenzorskie niewiele są warte. Samym bowiem prawem przekory, prawem młodego człowieka do buntu przeciwko zastanym wartościom i ideałom daje się powód graczom do przyjmowania "growego" sposobu my-

ślenia. Wskazuje się na potrzebę znacznie szerszego działania niż tylko cenzurowanie, co brutalniejszych lub mniej poprawnych politycznie gier, gdyż to nie przynosi oczekiwanych wyników. Przychylam się do takiego sposobu myślenia!! Gracz powinien umieć "przesiewać" informacje płynące z ekranu komputera. Jednak, aby tak się stało, trzeba go wpierw w odpowiednio umiejętnie nabierać gracza w całym procesie wychowawczym. Ogromna jest tu rola, jaką mają do spełnienia zarówno szkoła jak i rodzice. Szczególnie zaś rodzice. To oni powinni dbać o rozwój swojego dziecka, kontrolować jego poczynania, zachowania, to oni powinni tworzyć mu wzorce. Taka, do ciężkiej cholery, jest rola rodziców!!! Skoro nie wiedzą o tym sami rodzice, to dlaczego przylepia się krzywdzące etykiety grom i graczom? Jestem pełnoletnim człowiekiem, mam prawo głosić w wyborach, wybierać ludzi rządzących, wybierać prezydenta, mam prawo wpływać na politykę tego kraju, płacić podatki i utrzymuję aparat urzędniczy. Dlaczego więc i jakim prawem ktoś będzie zabraniał mi grania w to, co chcę, oglądania tego, czego chcę, czytania tego, na co mam ochotę? Jestem człowiekiem z ukształtowanym w pewien sposób charakterem, z rozwiniętym już zmysłem odpowiedzialności. Dlaczego więc, jak tak daleko pójdziesz, pozbawi się mnie wolności wyboru tego, co oglądam, w co gram, co czytam? Dlatego, że tworzenie zakazów jest o wiele prostsze niż wzięcie na siebie odpowiedzialności czy też przypisanie tej odpowiedzialności innym (rodzicom głównie). Pójście po najmniejszej linii oporu jest w tym wypadku wszystkim na rękę. Widzi się i krzyczy o zbrodniach. Niewiele jednak zadaje pytanie kto tak NAPRAWDĘ jest za nie odpowiedzialny.

Ale powyżej opisany sposób myślenia (czyli dlaczego ja nie mogę, w końcu mam do tego prawo) może prowadzić do przebiegu w drugą stronę: wszystko jest dozwolone, nic nie jest zabronione, więc hulaj duszo piekła nie ma. Tak! Sposób myślenia jest tak samo chory, jak cenzurowanie. Nie spełnia on bowiem głównego celu, jaki powinien przyswiecać wychowaniu: określenia pewnych etycznych norm; pewnego zdroworozsądkowego podejścia do gier. A takie zadanie może (i zazwyczaj tak jest) przerosnąć rodziców czy wychowawców. Problem jest trudny i prostymi "cięciami" cenzury raczej nie da się go rozwiązać.

A więc quo vadis gracz? Czy staniesz się obiektem manipulacji i cenzorskich ataków, czy też może zdasz sobie sprawę z konsekwencji i wpływu, jaki mają na Ciebie gry? Bo mają, nie oszukuj się! Problem leży w tym, by nie dawać cenzorom do rąk powodów ich interwencji. Jeżeli chcesz mieć możliwość gwałtownego i brutalnego rozładowania swoich emocji, musisz sobie zdawać sprawę, że robisz to w wyimaginowanym świecie rzeczywistości wirtualnej. Przenoszenie swoich frustracji z ekranu monitora na podwórkę jest bzdurą, bo to zupełnie inny świat, świat, w którym krzywdzisz żywych, prawdziwych ludzi, w którym strzelanie do kogoś ma ogromne konsekwencje. I chcesz, czy nie chcesz, musisz z nich zdawać sobie sprawę.

CoSta



Czy przemoc w grach, którymi bawią się dzieci, jest tak niebezpieczna jak nóż w ręce oseska?

Furby



Mania na futrzaste zwierzątko, zwane za Oceanem Furby, dotarła również do naszego kraju. Podobnie jak to było kilka lat temu z Tamaguchi, tak i teraz rodzice nie mają spokoju, bo ich pociechy marzą tylko o dostaniu pod choinkę Furby.

Maciek Jakubski

W czym tkwi fenomen Furby? Bo ja wiem... Z wieku dziecięcego wyrosłem już jakiś czas temu (choć nadal zachowuję się jak pięcioletni smarkacz :)). Wydaje mi się, że to coś podoba się dzieciakom, ponieważ jest futrzaste, robi dużo hałasu, przewraca oczami i wygląda całkiem "cute". Przecież chyba każde dziecko marzy o tym, aby mieć własne zwierzątko. Furby to właśnie taka namiastka "czegoś swojego". Podobnie jak to było w przypadku Tamaguchi, również i na punkcie Furby dzieciaki oszalały. Furby to nie jest bowiem byle jaki futrzak. Ma swój język, ulubione gry i zabawy oraz historię. Nic zatem dziwnego, że popularność Furby postanowiła wykorzystać firma Hasbro i stworzyła komputerową wersję tego sympatycznego stworzonka. Furby w wersji na blaszaka to pięć gier oraz kompendium zawierające wszystko, co maluchy powinny wiedzieć o swoim pupilku. W nim to znajdziecie słownik zwrotów oraz wyrazów z języka Furby, opis ulubionych zabaw futrzaków, a także galerię zdjęć Furby. Jeżeli ktoś chce, to może sobie również wydrukować czarno-białe rysunki Furby i je pokolorować. Natomiast swojego pupilka we własnej osobie dzieciaki spo-

INFO • INFO • INFO
Producent:
 Hasbro Interactive
Dystrybutor:
 Hasbro Interactive
Internet:
 www.hasbro-interactive.com
Wymagania:
 P133, WIN 95/98, 16 RAM,
 CDx4, karta muz
Cena:
 nieznana



tkają w dziale Furby's Clubhouse. Tam możesz np. pobawić się z nim, nakarmić go, uczesać, położyć spać czy wreszcie przejść do którejś z gier.

Zajmowanie się Furby przypomina zdecydowanie Dogz czy Catz, chociaż jak na mój gust tamte gierki (?) były o niebo lepsze. Pierwszą z gier, w jaką możemy zagrać, jest In The Clouds. Nasz Furby znajduje się w powietrzu za pomocą czapeczki ze śmigielkiem i musi-

my nim kierować tak, aby nie wpadł na chmury sunące po niebie. Zadanie niby proste, tym bardziej, że po drodze można zebrać tony znajdziek, ułatwiających życie, ale z drugiej strony dla naszych pociech może to być nie lada wyzwanie. Podobnie jest z pozostałymi grami, z których na wyróżnienie zasługuje Furby In The Rescue. Jest to nic innego jak labirynt, który Furby musi przebyć, aby uratować małego futrzaka. Od strony graficznej i dźwiękowej, Furby został przygotowany całkiem profesjonalnie. Od razu widać, że Hasbro dba także o najmłodszych miłośników komputera. Ręcznie malowana, komiksowa szata graficzna przyciąga nasze pociechy mnóstwem kolorów i zabawnym zachowaniem Furby. Dźwięk jak to dźwięk w grach przeznaczonych dla maluchów. Sympatyczne głosy Furby oraz lektora, a także wesoła muzyka.

Jeżeli zatem jesteś rodzicem lub masz młodsze rodzeństwo, które zamęcza Cię abyś kupił mu Furby, to myślę, że warto nabyć produkt Hasbro. Co prawda, nie można się do niego przytulić, ale za to Twoja pociecha raczej nie rozmontuje go w tempie ekspresowym. Nie jest to nic specjalnego, ale na prezent dla malucha, w przedziale wiekowym 4-7 lat, nadaje się idealnie.



Miliard w rozumie

Edycja 2000

Ostatnio mamy w telewizji całą masę najprzeróżniejszych teleturniejów, adresowanych do, delikatnie mówiąc, mniej rożgniętej publiczności. Nie mówię tu o konkursach audiotele, gdzie trzeba odpowiedzieć na ogromnie frapujące pytanie, jak się nazywał aktor grający rolę Conana Barbarzyńcy: Arnold Schwarzenegger, Myszka Mickey czy Titanic? Ci, co wiedzą, mają oczywiście ogromny problem z odpowiedziami, bo nie wiedzieć czemu organizator konkursu zawsze przeznaczają do obsługi najgorszych z reguły łączące głuche niemal całkowicie dziewczyny, i przeliterowanie odpowiedzi trwa zwykle dziesięć, do piętnastu minut. Inne teleturnieje są niewiele lepsze.

Andrzej Sawicki

Może ktoś się poczuje dotknięty, ale telewizja staje się powoli rozrywką dla intelektualnie sprawnych inaczej. Żyjęm się nieraz, kiedy widzę, jak kilka tysięcy złotych zgarnia facet, który wie (i dumny jest z tego), że np. delfin nie jest rybą. Do tego prowadzący, podobny do Mefistofelesa po przejściach (i beczelnie wszystkich tykający, ale co tam grzeczność i reguły dobrego wychowania, on jest "Da best!")) robi z tego dramat. "Marcin - tego imienia ci już nikt nie odbierze! - Jesteś pewny? Masz osiem tysięcy! Możesz stracić siedem albo wygrać szesnaście... dobrze się zastanów! Delfin, tak? Dobrze, zaznaczymy odpowiedź C. Po przerwie ci powiem, czy miałeś rację!" Przy tym wszystkim "robi za nastrój" muzyczka będąca skrzyżowaniem Galopu Walkirii z Marszem Mendelssohna. Totalnemu zgłupieniu telewizji przeciwstawiają się jeszcze ostatni Mohikanie z teleturnieju Wielka Gra i Janusz Weiss ze swoim Miliardem w rozumie (no i Jeden z Dziesięciu też ujdzie).

Miliard w rozumie to teleturniej, który "jaki jest, każdy widzi". Trzeba się wykazać rzetelną i rozległą wiedzą z dość egzotycznych niekiedy dziedzin, poza tym uczestnicy muszą wykonać zazwyczaj jakieś proste doświadczenie, sklasyfikować praktycznie jakiś minerał czy popisać się wyobraźnią w wypracowaniu na temat. Nagroda jest satysfakcjonująca - w końcu miliard starych złotych

to nie w kij dmuchał, zdobyć ją niełatwo, a prowadzący program robi to z kulturą, werwą i sam przy okazji popisuje się sporą wiedzą. Teleturniejowi patronuje PWN, instytucja też nie byle jaka, więc można tylko wyrazić życzenie, by nie przepadł przy kolejnych reorganizacjach czy odpolitycznianiu mediów.

Idąc za ciosem, PWN wydał kompaktową wersję teleturnieju, w którym możesz wziąć udział sam, w zaciszu domowym. Program "Miliard w rozumie. Edycja 2000" jest takim właśnie programem, w którym się możesz sprawdzić. Uruchomisz program słyszysz z głośników Janusza Weissa, który prowadzi całą rozgrywkę. Program nie tylko sprawdzi twoją wiedzę - a czyni to przy pomocy 7000 zadań z 20 dziedzin w postaci 12 gier - ale i uczy, dzięki opcji "chcę wiedzieć więcej". Bogaty materiał ilustracyjny zaczerpnięty z Encyklopedii Multimedialnej PWN - gracz ma do dyspozycji ponad 5000 ilustracji, zdjęć, rysunków, schematów, dźwięków (w tym fragmenty utworów muzycznych), map politycznych, fizycznych i nieba.

Użytkownik sam może sobie wybrać poziom trudności - dla najmłodszych z pewnością

na najciekawsze będą puzzle z obrazami najwybitniejszych europejskich malarzy, wizerunkami rzeźb, czy zdjęciami krajobrazów. Nieco starsi mogą się sprawdzić w ustalaniu chronologii wydarzeń, rozpoznawaniu architektonicznych stylów, znajomości chemii czy fizyki. Najbardziej zajmująca jest niezwykła różnorodność i pomysłowość autorów programu - ani przez chwilę człek się nie nuży, choć jest przeganiany po sporym obszarze wiedzy.

Wszystko to zgodne z filozofią "Uczyć bawiąc", którą ja bardzo wysoko sobie cenię.

Nabywca otrzymuje rzetelnie opracowany program, który może zapewnić sporo rozrywki, w dodatku można się bawić wspólnie. Pytanie nie za łatwe (ale i nie za trudne), opracowano tak, by każdy mógł się poczuć usatysfakcjonowany, i każdy znalazł coś dla siebie.



INFO • INFO • INFO
Producent:
 Vulcan Media
Dystrybutor:
 PWN
Internet:
<http://www.wm.wroc.pl>
Wymagania:
 Win95/98, PC 486 (zalecany Pentium), 16 MB RAM, CDx2, Karta muz.
Cena:
 99 zł



Creatures Adventures

Jakiś czas temu pojawiła się w prasie dyskusja na temat rozprzestrzeniających się w niezwykle szybkim tempie, pozornie dziecięcych, zabawek, znanych pod skomplikowaną nazwą Tamagochi. Ich popularność wzrosła w krótkim czasie do ogromnych rozmiarów, przekraczając granice Japonii (skąd jej ród). Zabawka zyskała miano kolejnego symbolu często kiczowatej pop kultury.

Agnieszka Siejka

Tuż po niezwykłym, być może przez wielu (a na pewno przez twórców) niespodziewanym sukcesie zabawki, jak grzyby po deszczu zaczęły wyrastać spod palców różnych programistów komputerowe klony tej zabawy. Na płytach CD Action nieraz mieliśmy okazję gościć różne "hodowlane" stworki, od psieków zaczynając, a kończąc na Billu Gatesie (no tak - tak było!). Mam nadzieję, iż wiele osób jeszcze pamięta i kojarzy, że długo przed powstaniem tego elektronicznego gadżetu zaistniała na świecie taka sobie gra, zatytułowana Creatures. W moim mniemaniu produkt ten można dziś spokojnie określić mianem "ojca lub matki chrzestnej" oryginalnego Tamagochi, gdyż podobieństwa obu - choć nie jest ich sporo - bez wątpienia ściśle ze sobą wiążą oba produkty.

U dołu:
Tylko dwójka dzieciaków pod opieką, a kłopotów cała masa



Przy czym Creatures daleko jednak wyprzedza tamagochi - m.in. pod względem komplikacji. Seria Creatures mogła się pochwalić mnóstwem ciekawych, rozbudowanych opcji, możliwościami oraz zgrabną symulacją "hodowli" kodu genetycznego DNA. Wszelko właśnie ze względu na stopień skomplikowania zabawy raczej trudno by było przekonać przeciętnego dzieciaka o wzroście poniżej 1.50 m, aby chociażby przez chwilę zasiadł do tej potężnej "biologicznej strategii". Na szczęście chłopaki z Creative Labs mogą pochwalić się raczej kompletnym i nie uszkodzonym kodem genetycznym :). Stąd skojarzyli sobie odpowiednie fakty, przeanalizowali dane i zdecydowali się stworzyć coś w podobnym klimacie, lecz zaadresowanym głównie do młodszych dzieciaków. Wynikiem tych głębokich przemyśleń jest gra edukacyjna Creatures Adventures. Nie martwcie się dzieci, iż oto nadszedł kolejny produkt, którym rodzice mogą Was zameczkać, produkując przy tym gadki na tak abstrakcyjny temat, jak szkodliwe działanie gier komputerowych na psychikę młodego człowieka. Creatures Adventures przeznaczony jest dla naprawdę małych dzieci, które jeszcze nie są w stanie wymówić terminu FPP bez zaplucia sobie brody.

Przeważnie z nie ukrywanym strachem spoglądałam na wszelkiego rodzaju programy czy gry, adresowane do najmłodszych użytkowników. Nie wiedzieć czemu twórcy z uporem maniaków często serwują im przerażające bohomyzy, przesuwające się po ekranie monitora jako oprawę graficzną. Tym razem miałam okazję "otrzeć" się o jeden z nielicznych wyjątków. Creatures Adventures opakowane są w grafikę wysokiego lotu; niezwykle kolorową i estetyczną. W parze z graficznymi atrakcjami podąża grywalność gry (z ukrytą jak rodzynek w cieście misją edukacyjną).

Pod opiekuńcze skrzydła małego gracza oddane zostają na początku dwa stworzonka należące do znanej z serii gier Creatures rasy Nornów. Cała zabawa polega na opiekowaniu się maleństwami, czyli wykonywaniu wszystkich tych czynności, które każda szanująca się opiekunka powinna znać na pamięć: karmienie, przebieranie, zabawianie, pilnowanie, oprowadzanie po niebezpiecznym świecie, uczenie... wyliczać można w nieskończoność. W niezwykle kolorowym i baśniowym świecie użytkownik występuje w postaci rączki przywdzianej w białą rękawiczkę. Takim swoistym kursorem, oprócz wydawania rozkazów podopiecznym lub wykonywania podstawowych zadań, może uaktywniać przeróżne interaktywne elementy - takich "zabawek" w grze ukrytych jest dosyć sporo. Czas spędzany w świecie maleństw wypełniony jest nie tylko żmudną, wyczerpującą pracą niańczenia, ale również różnymi zabawami, przygodami, które z pewnością nie pozwolą zanudzić się i zniechęcić młodemu opiekunowi.

Edukacyjna część gry została zgrabnie wpleciona w zabawę i jak to zwykle bywa, w przypadku komputerowych programów edukacyjnych dla dzieci, użytkownik bezboleśnie "przyswaja materiał". Obecność rodzica podczas zabawy w świecie Nornów jest wysoce wskazana, nie tyle ze względu na pomoc w obsłudze gry, która prostsza już być nie mogła, lecz w związku z koniecznością wytłumaczenia dziecku pewnych kwestii. Ze względu na spore podobieństwo świata Nornów oraz naszego, rzeczywistego, podczas zabawy małemu użytkownikowi mogą się w głowie wykluć pewne ciekawe pytania, na które każdy rodzic kiedyś odpowiedzieć będzie musiał. Gra, która otwarcie porusza kwestię rozmnażania się organizmów oraz ich śmierci; stąd może być wspaniałym katalizatorem do "normalnych" rozmów z dzieckiem na tzw. drażliwe tematy.

Przez ekran przewijają się masy Nornów, które należy wychować, przyswoić do życia, nauczyć niezbędnych do egzystowania czynności i w końcu pożegnać się z nimi w związku z krótkim, przewidzianym dla nich, czasem żywotności. Nerwowi rodzice, którzy jeszcze nie czują się na siłach, aby zabierać się do dyskusji o pszczołkach i kwiatuśkach, będą musieli wziąć pod uwagę fakt, iż prędzej czy później malec obserwujący bacznie życie tych małych komputerowych stworzonek, zada "kłopotliwe" pytania swym opiekunom. Być może warto potraktować Creatures Adventures jako grę edukacyjną również dla rodziców?

Wprawdzie sezon rozdawania prezentów, jakiś czas temu dobiegł końca, być może większość z rodziców nie ma ochoty ponownie wyciągać portfeli, aby zadowolić swą małą uciechę. Jednak może warto wyluskać te parę dodatkowych złocisk, aby zapewnić młodemu użytkownikowi komputera mnóstwo wspaniałej, pouczającej zabawy. Wymieszanie gry z programem edukacyjnym sprawdziło się świetnie w przypadku Creatures Adventures i jest wspaniałym przykładem w jaki sposób powinny być tworzone komputerowe produkty edukacyjne dla młodszych dzieci. □



INFO • INFO • INFO

Producent:
Cyberlife
Dystrybutor:
Play it
Internet:
<http://www.playit.pl>
Wymagania:
P 160MHz, 2MB SVGA, 32MB
RAM, CDx4
Cena:
99 zł

Guitar Workshop

Dawno, dawno temu ktoś specjalnie lub całkowitem przypadkiem odkrył, że jeśli szarpnie za mocno naciągnięty sznurek, ten wyda z siebie jakiś odgłos. Mechanizm powstawania dźwięku w tym wypadku jest bardzo prosty. Drgający sznurek porusza powietrze, a to z kolei powoduje, że słyszymy dźwięk. Minęło jeszcze trochę czasu i kolejny geniusz zauważył, że sznurki (żyłki, ścięgna, niepotrzebne skreślić) różnej grubości wydają różnej wysokości dźwięk. Od tego momentu ludzkość dzielił już tylko krok od wynalezienia instrumentu, który możemy nazwać prekursorem dzisiejszej gitary.

YASIU

Brzmienie tego instrumentu znane jest chyba każdemu, wystarczy włączyć dowolne radio, żeby usłyszeć gitarę o brzmieniu smutnym, wesołym, potężnym, przerażającym... Dość tego wymieniać, wystarczy powiedzieć, że gitara znajduje zastosowanie właściwie w każdym rodzaju muzyki. Tysiące, miliony ludzi na całym świecie lepiej lub gorzej gra na gitarze, łącząc ich jedno - wszyscy kiedyś zaczęli, uczyli się. Pomijając urodzonych wirtuozów gitary, pozostaje wiele osób, które przeszły normalną drogę czekającą każdego, kto chce nauczyć się grać na tym instrumencie.

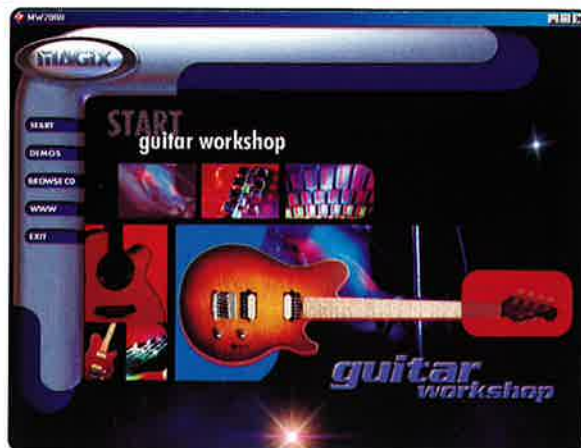
Nie chciał bym nikogo zniechęcać, ale nauka gry na gitarze nie jest zbyt łatwą sprawą - przynajmniej na początku. Ból nadgarstków, odciski na opuszkach palców przyciskających struny, frustracja, gdy znów nie udało się złapać jakiegoś chwytu. Nie dotyczy to oczywiście wszystkich uczących się, bo, jeśli ma się dobrego nauczyciela, wielu z tych nieprzyjemnych aspektów da się uniknąć. Nawet bez nauczyciela, jeśli będziemy uparci nauczymy się grać - to naprawdę kwestia wprawy i treningu. Mając nauczyciela, sprawa jest prostsza. Co jednak zrobić, gdy nie mamy żadnego znajomego gitarzysty, który znalazłby dla nas czas, a kurs to wydatek nie na nasz portfel. Cóż, można oczywiście korzystać z podręczników, ale posiadaczom komputerów polecam dodatkowo jedną pomoc - program Guitar Workshop.

Program ten, sądząc z napisów na pudełku jest multimedialnym kursem gry na gitarze klasycznej, akustycznej i elektrycznej. Wnioskując z tych samych informacji, stwierdziłem również, że jest to



kurs dla absolutnie początkujących - to dało mi jakieś pojęcie, czego mogę się spodziewać, w końcu niejedną książkę, mającą mnie nauczyć grać na gitarze, już widziałem. Zastanawiało mnie jedynie, o ile lepszy może być taki kurs na komputerze.

Czym prędzej zainstalowałem program i przystąpiłem do jego oględzin. Po kilku godzinach zabawy, stwierdziłem, że jednak coś z nim jest nie tak, brakuje mu kilku istotnych elementów i chyba nie obędzie się bez pomocy książkowej. Nie znaczy to jednak, że program jest nieprzydatny, o nie - już spieszę z wyjaśnieniem dlaczego.



Cały zawarty w Guitar Workshop materiał podzielony jest na kilka działów obejmujących gitarowe podstawy, pierwsze akordy, najprostsze rytmy, chwyt barowy oraz tzw. Jam Room. Nie jest tego zbyt wiele, nawet po zaglądnięciu do poszczególnych działów stwierdzamy, że informacji nie ma w programie dużo, ale chyba nie podręcznikowa nauka jest jego zadaniem. Zagłębiając się w poszczególne działy i wybierając z nich tematy, docieramy do kwintesencji programu. Po lewej stronie ekranu zawsze znajduje się część tekstowa dotycząca wybranego tematu. Tekstu nie ma zbyt wiele i dość często (szczególnie przy omawianiu akordów) jest on powtarzany. Trzeba jednak przyznać, że sporo informacji, które można w nim znaleźć, będzie dla początkującego gitarzysty dość istotna (ale też brakuje kilku ważnych rzeczy). Leniwi mogą sobie zażyczyć tekstu czytanego przez lektora lub (to już ci mniej leniwi) możliwości jego wydrukowania. Tak czy inaczej, tekst nie jest najważniejszy. Po prawej stronie ekranu znajduje się małe okienko. Nad nim wyświetlane są obrazkowe komentarze do omawianego tematu - tu zobaczymy np. jak łapać dany chwyt czy też jak wygląda zapis tabulaturowy. Jednak to, czego nie znajdziemy w żadnej książce, możemy zobaczyć we wspomnianym okienku. W nim bowiem wyświetlane są animacje związane z wybranym tematem. Dokładniej rzecz biorąc, każdy temat to osobna animacja.



Nie łam główkę...



... kup wiedzę za

ZŁOTÓWKĘ



Program uzyskał bardzo dobre recenzje:

- dr Marii Kruk (adiunkta Instytutu Matematyki UW)
- Miesięcznika CD-Action 9/99

59,-

MATEMATYK

to największy na rynku polskim MULTIMEDIALNY PROGRAM DO NAUKI MATEMATYKI z zakresu szkoły podstawowej, gimnazjum i egzaminów do szkół średnich.

Opracowany zgodnie z zaleceniami MEN.

Pelni rolę podręcznika (2500 stron, 5000 rozwiązanych zadań !!!), domowego korepetytora i pomaga rozwiązywać zadania domowe. Gwarantuje szybkie postępy w nauce i doskonałą zabawę! Posiada minimalne wymagania sprzętowe oraz doskonałe opracowaną POMOC. Naukę ułatwia komputerowy uczeń, który rozmawia z użytkownikiem.

W lutym WIELKA PROMOCJA !!!

Program POLONISTA za złotówkę !!



60,-

Polonista

Program do nauki gramatyki i ortografii języka polskiego z zakresu szkoły podstawowej. Zawiera doskonale opracowany podręcznik, dyktanda o różnym stopniu trudności, testy i ćwiczenia gramatyczne. Jest doskonałym korepetytorem, który pomoże Ci w nauce oraz przygotowuje na egzaminy do szkół średnich.

ZADZWOŃ I ZAMÓW

... bo nasza oferta jest:

najlepsza najtańsza nie trwa wiecznie

(071) 3134108

(071) 3391656 (w godz. 18-22)

lub korespondencyjnie

Faterbit A.P.H. • 55-200 Olawa • ul.B.Chrobrego 20c/15

* tylko w skrajnie dużych ilościach, dla podanych cen należy skontaktować się z naszymi wysłannikami



sty naprawdę pomaga. Filmiki są całkiem niezłej jakości, i co ważne, zrealizowano je tak, że pokazują wszystko to, co naprawdę jest najistotniejsze. W nich według mnie tkwi właśnie to coś, co sprawiło, iż Guitar Workshop nie został przeze mnie dość delikatnie mówiąc zbesztany (właściwie powinienem pisać o jego autorach, bo obarczanie epitetami programu, który nie może na nie odpowiedzieć przypomina mi zachowanie pewnych nauczycieli, z którymi miałem przyjemność dobrze się bawić w szkole średniej). Te nieistotne, właściwie z punktu widzenia kogoś, kto gra na gitarze, informacje, dla kogoś, kto jest całkowicie zielony, będą bezcenne.

Ja jednak całkiem zielony nie jestem, mam na koncie "kilka" godzin ostrego grania na gitarze, które poprzedza dość długa nauka. Nie było łatwe dla mnie nauczyć się grać na gitarze z książek, po prostu mnie to nudziło. Dlatego początki to męczenie strun (i uszu mojej mamy) riffami granymi jednym hakiem na dwóch - trzech dźwiękach. Potem powoli dochodziło do tego nieco szybszej i dokładniejszej manipulacji palcami. Następnym krokiem było wyłączenie przesteru i nauka gry na akordach (pierwszy kawałek, którego się nauczyłem, to Arachia Kultu), a na koniec wszystko to, od czego powinienem zacząć. Zobaczmy jak to jest z Guitar Workshopem.

W pierwszym dziale początkujący uczeń zapozna się z rodzajem gitar, a następnie z nazwami poszczególnych ich elementów. Gdy to już nie będzie dla niego czarną magią, dzięki filmikowi, dowie się, jaka jest prawidłowa postawa przy grze na gitarze. Trzymając już instrument prawidłowo, zapozna się z nazwami poszczególnych strun, dowie się na czym polega strojenie gitary. Jeśli najdzie go ochota zagrać coś z tabulatury, dowie się jak czytać ten specyficzny zapis muzyki oraz jak prawidłowo trzymać kostkę i uderzać w struny. Brzmi to całkiem nie-

źle, jednak mam już tutaj kilka zastrzeżeń. Omawiając typy gitar, ograniczono do jedynie trzech. Całkowicie zapomniano (zapewne świadomie) o gitarze basowej oraz o gitarach posiadających inną ilość strun niż sześć. To ostatnie niedopatrzenie może się dać we znaki na przykład przy omawianiu nazw strun. Do tego, że przy omawianiu zapisu tabulaturowego, podano absolutne minimum informacji, które wystarczy jedynie dla początkujących.

Kolejny dział można połączyć z działem ostatnim, oba bowiem służą do nauki akordów. W sumie dzięki Guitar Workshop, początkujący gitarzysta może nauczyć się dziewięciu podstawowych akordów, czterech akordów barowych i dwóch 'haków'. Będzie mógł przy tym podglądać, jak należy układać palce, aby owe akordy złapać. Rzecz to wielce przydatna i w sumie nauczenie się tych wszystkich 'power E', 'a-minor', 'e-major' i innych nie powinno być trudne - jedynie kwestia treningu. Do tego działu również mam zastrzeżenia i bynajmniej nie będę czeplił się zbyt małej ilości akordów (jak już powiedziałem, jeśli myślimy poważnie o grze na gitarze, będziemy musieli połączyć nauki GW z wiedzą płynącą z jakiejś książki). Problemem według mnie jest to, iż w żaden sposób nie wytłumaczono, na czym polega tworze-



nie akordów, a co za tym idzie początkujący gitarzysta nie dowie się niczego o skalach. Nie jest to może łatwe do zrozumienia (przynajmniej na początku), ale, jako że nie wymaga umiejętności gry, autorzy mogli wytłumaczyć chociaż absolutne podstawy. Woleli jednak ewentualne komponowanie utworów pozostawić jedynie jego słuchowi muzycznemu.

Przedostatni z działów (a trzeci według programu) służy nauce rzeczy w muzyce bardzo ważnej, a mianowicie rytmu. Po pokazaniu podstawowych rytmów opartych na całych, ćwierć i półnutach oraz ósemkach, potencjalny gitarzysta nauczy się również łączenia tych rytmów tak, aby powstało coś brzmiącego nieco ciekawiej. Nie zapomniano oczywiście wspomnieć o kostkowaniu w górę i w dół, ale na tym koniec. Kolejny dział, który zostawia pewien niedosyt.

Wiele z omawianych tematów - oraz ostatni dział - odsyła nas do tzw. Jam Room'u. Tym tajemniczym miejscem jest ni mniej ni więcej, a nieco okrojona wersja jednego z nowszych Music Makerów. Dzięki niemu oraz zawartym na płycie z programem próbkom, uczący się człowiek może składać ze sobą przygotowane akordy (każdy nagrany w kilku różnych wersjach), dodawać do nich gitarę basową, perkusję itp. Jeśli do Jam Room'u odsyła nas któryś z rozdziałów, najczęściej kompozycja będzie już gotowa, użytkownik może jednak wyciszyć nagraną wcześniej gitarę i sam spróbować zagrać do akompaniamentu. Zapewniam was, że to naprawdę niezły trening, a osoba choć trochę myśląca może na nim bardzo dużo skorzystać.

Jak widzicie moja opinia na temat Guitar Workshop jest nieco mieszana. Muszę jednak stwierdzić, że dla początkującego gitarzysty jego zakup jest całkiem niezłym pomysłem. Wraz z jakimś podręcznikiem lub informacjami z dobrej strony internetowej będzie całkiem niezłą pomocą w nauce. Jeśli ktoś już umie grać na gitarze, nie będzie z zakupu zadowolony. Uczcie się grać na gitarze, z każdego może kiedyś wyrosnąć drugi Jimmi Hendrix czy Stigma z Agnostic Front. □

INFO - INFO - INFO

Producent:
Magix

Dystrybutor:
Multicomp tel. 0601 562462

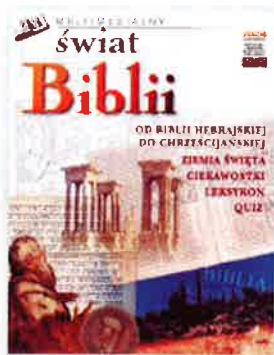
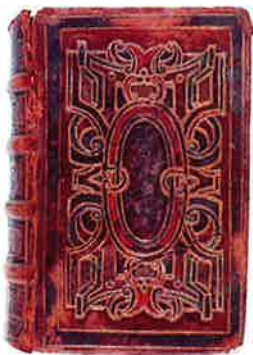
Internet:
<http://www.magix.net>

Wymagania:
P 133, 16 MB RAM, VGA, karta dźwięk, CD-ROM, Win 9xNT

Cena:
brak danych



Multimedialny Świat Biblii



Nigdy nie jest za późno, aby poszerzyć swoją wiedzę z danego tematu lub ją zapoczątkować. Tym bardziej, że chodzi o sprawę fundamentalną dla naszej kultury, jaką niewątpliwie jest Biblia. Problemem może być sposób przekazania wiedzy na ten temat. W tym wypadku okazuje się on skuteczny i atrakcyjny. Liczby mówią same za siebie - 730 zdjęć, 240 nagrań cytatów z Pisma Świętego, 400 artykułów, haseł i ciekawostek. Do dyspozycji mamy także mapy, tabele, kolekcje i filmy, a także 6 quizów i megaquiz. Zatem przenieśmy się w odległy świat Biblii, wróćmy do jednego ze źródeł naszej cywilizacji, tym razem za pomocą naszego komputera.

Kazimierz Serwin

Jest to pierwsza publikacja multimedialna na temat Biblii, która popularyzuje wiedzę dotyczącą historycznego, społecznego i geograficznego tła staro i nowotestamentowych wydarzeń, procesu powstawania ksiąg, dziejów przekazu oryginalnego oraz jego tłumaczeń, recepcji i metod interpretacji aż po czasy współczesne. Specjalne ikonki, wprowadzone w tekst haseł lub artykułów, umożliwiają otwieranie ramek z ciekawostkami, związanymi tematycznie z tekstem. I tak możemy np. dowiedzieć się, że u Izraelitów pozycja kobiet była niska, czego dowodem jest choćby benedykcja (błogosławieństwo) odmawiana przez mężczyzn w czasie liturgii synagoidalnej.

"Błogosławiony bądź, o Panie, Boże nasz, królu wszechświata, że nie stworzyłeś mnie niewiastą".

Dodam tylko, że to nie jedyna tak kontrowersyjna ciekawostka w programie.

Wydawnictwo podzielono na sześć działów: Ziemia Biblii (np. Na styku kontynentów i w tygłu narodów, Kraje Biblii dzisiaj, Szlaki komunikacyjne Palestyny), Dzieje Biblijnego Izraela, Palestyna w czasach Nowego Testamentu, Biblia Hebrajska (np. Zanim powstały księgi, Zapisy tradycji ustnej), Biblia chrześcijańska (Nauczanie Jezusa, Początki Kościoła), Biblia - dzieje księgi.

Artykuły są w pełni związane z pozostałymi elementami programu i w tym tkwi główna atrakcja Multimedialnego świata Biblii. Jak przystało na wydawnictwo multimedialne, artykuły i hasła połączone są prostym systemem odnośników. Oprócz wspomnianych cytatów są jeszcze zdjęcia (800!), związane z dziejami biblijnymi (Ziemia Święta, Turcja, Grecja, Rzym). Tabele ilustrują zrozumienie kluczowych zagadnień poruszanych w artykułach (chronologia życia Jezusa, geneza Ewangelii, kalendarz żydowski), mapy umiejscawiają wszystkie najważniejsze wydarzenia i problemy występujące w tekście, a kilkanaście filmów video (średniej niestety jakości) prezentuje miejsca święte lub materiały o ważnych dla biblistyki odkryciach.

Żeby się nie zagubić w tym świecie, hasła zawierają objaśnienia trudniejszych słów, pojęć, opisu miejsc, ludów, konkretnych wydań lub tłumaczeń Biblii oraz omówień wszystkich ksiąg Starego i Nowego Testamentu.

Narzędziem ułatwiającym szybkie wyszukiwanie konkretnych informacji jest leksykon. W ramach alfabetycznie uporządkowanych grup (hasła i artykuły, ciekawostki, cytaty) umożliwia on odnajdywanie słów kluczowych zarówno w samych tytułach, jak i w tekstach. Wybranie w leksykonie opcji "szukaj wszędzie", zaznaczenie wszystkich wspomnianych wyżej grup i wpisanie np. słowa "Betlejem" spowoduje wyświetlenie haseł, artykułów, ciekawostek i cytatów, które zawierają infor-

mację o tym mieście. Spróbujmy to zrobić. Co otrzymujemy na ten temat? Przede wszystkim ogromną ilość zdjęć m.in. Bazyliki Narodzenia, panoramy tego miasta, ulicy. Mamy także odpowiedni fragment Ewangelii świętego Mateusza na temat Betlejem. Nie obejdzie się oczywiście bez tekstu. W czasach Jezusa wokół Betlejem rozciągały się żyzne pastwiska. Jednak z biegiem lat owce i kozy wypasane tam przez arabskich pasterzy wyjadły roślinność, co spowodowało obniżenie wód gruntowych i w konsekwencji wyjałowienie ziemi. Współcześnie teren wokół miasta upodobił się do pobliskiej pustyni. Kto z nas do tej pory wiedział, jaki ogromny wpływ na krajobraz Betlejem miały kozy?

Ale, rzecz jasna, to nie jedyna informacja wyszukana na temat Betlejem.

Nagrania dźwiękowe cytatów z Pisma Świętego pełnią funkcję przypisów. W miejscach, gdzie tekst odwołuje się do konkretnych fragmentów Biblii wystarczy kliknąć odpowiednią ikonkę i usłyszymy nagranie w interpretacji Jana Tesarza, który przybliży świat opisywanych wydarzeń. Jeżeli już jesteśmy przy obsłudze wydawnictwa, to godzi się wspomnieć, że nie następuje ona żadnych problemów.

Dla tych, którzy lubią się sprawdzać, wydawnictwo proponuje quiz, a właściwie 6 quizów, odpowiadających sześciu działom artykułów wiodących. Ważną cechą zabawy jest to, że w przypadku podania złej odpowiedzi, program wyświetla odnośnik do konkretnego artykułu omawiającego dane zagadnienie. Tak więc nie ma łatwo, trzeba się zapoznać z wiedzą i dopiero wtedy rozpoczynać rywalizację. Pytania raczej do prostych nie należą, a oto próba pierwszego z brzegu:

- Septuaginta to:
1. nazwa Biblii Greckiej
 2. inne określenie Hexapli Orygenes
 3. zbiór 70 tłumaczeń Biblii
 4. żydowskie święto Pięćdziesiątnicy

Wybór należy do Ciebie.

Wysoki poziom merytoryczny publikacji zawdzięczamy biblistom, pod kierunkiem wybitnego znawcy przedmiotu ks. prof. Waldemara Chrostowskiego. Tak więc "Multimedialny świat Biblii" stoi przed Wami otworem.

P.S.

Poprawna odpowiedź kryje się w punkcie pierwszym. Ja zgadłem, a Ty?



Geneza czterech Ewangelii



INFO • INFO • INFO

Producent:
Naos s.c.

Dystrybutor:
Edgard Multimedia

Internet:
<http://www.naos.com.pl>
<http://edgard.com.pl>

Wymagania:
P 100, 16 Mb RAM, CD-ROMx8, Win 95/98

Cena:
59 zł

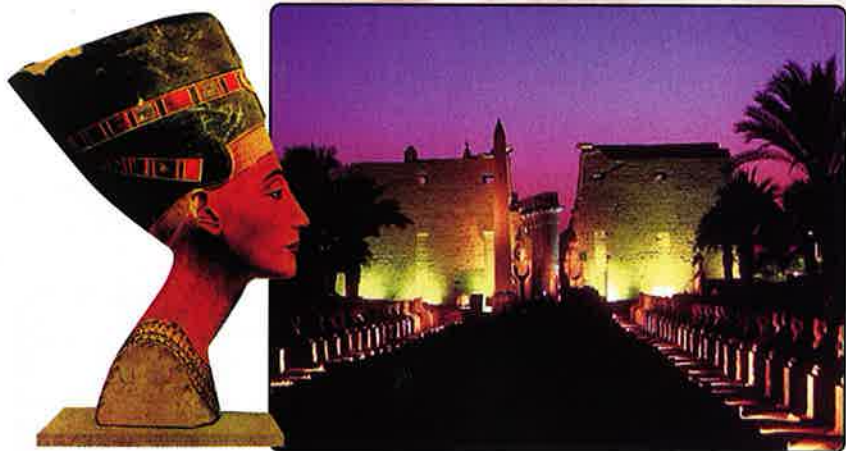
Najstarsze cywilizacje: Starożytny Bliski Wschód



Kilka tysięcy lat przed naszą erą na obszarze dzisiejszego Bliskiego Wschodu zaczęły się formować pierwsze cywilizacje, które w ciągu wieków zdołały wytworzyć kulturę materialną i duchową na bardzo wysokim poziomie. Egipt, Mezopotamia, rejon Syrii i Palestyny, Wyzyna Anatolijska - stąd biorą swój początek systemy religijne, najstarsze wynalazki, pismo, nauki przyrodnicze i matematyczne, kanony architektury i sztuki, które później staną się podstawą wielkiej kultury antyku. Tych właśnie rejonów dotyczy kompendium Najstarsze cywilizacje: Starożytny Wschód.

Kazimierz Serwin

Wkraczamy do programu poprzez mroczne wnętrza egipskiej świątyni i błękitny łuk babilońskiej Bramy Ishtar. Najobszerniejsza jego część poświęcona jest Starożytnemu Egiptowi. Z mroków przeszłości wyłania się świat faraonów, piramid i mumii. Po kolei poznajemy historię, architekturę, sztukę, geografę, język, a także państwo i jego administrację. Na



mapie znajdujemy najważniejsze ośrodki wraz z jego zabytkami. Po kliknięciu na np. Memfis odnajdujemy zespół piramid w Gizie, ze słynną piramidą Cheopsa. Wiedzę przybliżają informacje, plany oraz zdjęcia.

Egipt jest darem Nilu - mawiano tysiące lat temu. Traktowano go jako życiodajne bóstwo i nic dziwnego, ponieważ był podstawą gospodarki, dzięki wylewom osiągnęto wysokie zbiory, wykorzystywano go także jako środek transportu. O tym traktuje rozdział geografia.

Pismo egipskie powstało około III tysiąclecia przed naszą erą, najstarsze jego ślady znaleziono w komorach pięciu piramid w Sakkarze.

Teksty ówczesnych twórców, jak się okazuje, nie tracą na swojej aktualności dzisiaj. A oto próbka:

"Na swoje zdrowie, pij.....
Upływaj piękny dniu, dzięki temu co dał ci Amon
bóg, który cię kocha....
Pij i nie bądź smutny!"

Dla porządku dodam, że starożytna egipska literatura obejmuje lirykę, epikę, dramat i epistolografię (utwory napisane w formie listów).

Ciekawych informacji na temat życia Egipcjan dostarcza rozdział Państwo. Dzięki tekstom, reliefom i malowidłom grobowym (zamieszczonym w programie) można dowiedzieć się między innymi, że Egipcjanie odżywiali się skromnie. Wystarczał im jeden posiłek wieczorny, po zakończonej pracy, kiedy zelał upaść. W szkole panowała surowa dyscyplina, ale opłacało się znieść liczne trudy, gdyż zaraz po zakończeniu edukacji można było otrzymać posadę pisarza lub sekretarza urzędnika.

"Jeśli masz rozum - zostań urzędnikiem,
abyś miał piękne ciało, a dłoń twoja mogła być gładka..."

Urzędnik w Egipcie pełnił ogromną rolę, ale też sprawny system administracyjny leżał u podstaw dobrobytu państwa. Współczesnym Egipcjanom kojarzy się jednak przede wszystkim ze sztuką, dlatego w programie szeroko omówiono i pokazano płaskorzeźbę, rzeźbę i malarstwo. Pojawiają się również renderowane w czasie rzeczywistym modele 3D. Nie trzeba jechać do kraju nad Nilem, aby dostać się do piramidy. Nie ma z tym problemu. Przechodzimy przez długi korytarz i docieramy do komory, czyli głównej części piramidy, gdzie znajduje się mumia (szkoda, iż to jedyna symulacja w programie). W grobowcu, oprócz nieszczęśnika, pozostawiano także pożywienie i wszystkie przedmioty używane za życia. Nic więc dziwnego, że piramidy (a przede wszystkim ich zawartość) padały w historii łupem złodziei i poszukiwaczy skarbów. Traktuje o tym książka niemieckiego pisarza i dziennikarza C.W. Cerama "Bogowie, groby i uczeni" (1949, wyd. pol. 1958).

Mniej miejsca w programie poświęcono Mezopotamii i państwom, które znajdowały się na jej obszarze. Można jednak uzyskać dużo informacji z religii, architektury i państwa. Wynalezienie pisma stanowi jedno z największych osiągnięć, które przyspieszyły rozwój cywilizacyjny człowieka. Najstarszą, zachowaną tabliczkę, pochodzącą z około 3000 r. p.n.e., odnaleziono na terenie wykopalisk w Uruk. Przywiezienie do Europy w 1786 roku przez francuskiego biologa Michaux kamiennej steli, pokrytej znakami klinowymi, zainicjowało badania nad pismem ludów starożytnej Mezopotamii. Pismo klinowe rozszyfrowano dopiero w roku 1846. Umożliwiło to zapoznanie się z interesującą spuścizną tamtejszych ludów. Sporo miejsca w tej części programu poświęcono armii i podbojom, gdyż historia państw starożytnej Mezopotamii to wszak historia podbojów.

Najmniej można się dowiedzieć o Syrii i Palestynie oraz Anatolii. W tych częściach nie ma podziału na rozdziały, jedynie lektor przedstawia informacje na temat tych obszarów, a na monitorze pojawiają się mapki, zabytki, krajobrazy, plany i rysunki.

Prosty w obsłudze, sugestywny interfejs umożliwia poruszanie się w świecie zaginionych cywilizacji. Zobaczymy w nim ponad 750 zdjęć, unikatowych XIX-wiecznych rycin z prac wykopaliskowych, rekonstrukcji i planów. Na uwagę zasługuje piękna grafika tego wydawnictwa. Do minusów trzeba zaliczyć niewyraźny druk, trudno odczytać niektóre informacje. Omówienie Syrii i Palestyny oraz Anatolii jest niewystarczające, a brak podziału na rozdziały utrudnia dotarcie do poszukiwanych informacji. Pomimo tego kompendium odsłania tajemnice tamtych odległych w przestrzeni i czasie zaginionych kultur: kultur, których wiele aspektów do dziś nie zostało wyjaśnionych, zbadanych i odkrytych. Opracowane przy udziale pracowników naukowych Uniwersytetu Gdańskiego wydawnictwo przedstawia dzieje, religię, sposób życia i myślenia ludów starożytnych, sylwetki ich wybitnych władców oraz bogactwo sztuki. Prosty i zrozumiały język, hipertekstowy opis sprawią, że opracowanie trafi do każdego odbiorcy.

INFO • INFO • INFO
Producent:
Optimus Nexus
Dystrybutor:
Optimus S.A.
tel. 0343655633
Internet:
<http://www.nexus.optimus.com.pl>
Wymagania:
Procesor 586, 16 MB RAM
Win95, CD x4
Cena:
130 zł

Język polski w ZOO

Opanowanie zasad ortografii i gramatyki języka polskiego wymaga wielu godzin ćwiczeń, które utrwalą nabytą wiedzę. Czas przeznaczony na naukę w szkole jest jednak ograniczony, nauczyciel musi realizować program szkolny. Często oznacza to po prostu, że młodzież nie zapamięta nabytej wiedzy, kolejne lekcje i nowe tematy zacierają po drodze wcześniejsze wiadomości. Między innymi dlatego właśnie dobrze jest, aby dziecko mogło w praktyce zastosować poznane reguły pisowni i ortografii, sprawdzić swoją znajomość gramatyki na konkretnych przykładach.

Andrzej Sitek

Dla dzieci w wieku szkolnym (1-6 klasa) warszawska firma Marksoft opracowała program, który ułatwi naukę języka polskiego, a przede wszystkim umożliwi przyswojenie i utrwalenie wiedzy zdobytej w szkole. "Język polski w ZOO" to ciekawie opracowana, konkretna pozycja, która na pewno przypadnie dzieciom do gustu.

Uruchamiając program, poznajemy jego gospodarza, wesołego zająca Bartka. W razie problemów zawsze możemy na niego liczyć. Bartek pokaże nam właściwą odpowiedź, o ile popełnimy jakieś błędy, poprowadzi dziecko po wirtualnym ZOO, opowie co trzeba zrobić w danym zadaniu. Dziecko będzie mogło pomóc zwierzętom w ZOO, które... zachorowały. Śmieszna żyrafa z bardzo długą szyją, kolorowe małpki, a nawet niebieski słoń - wszystkie zwierzęta są chore i wymagają pomocy. Mały użytkownik może nawet zajrzeć do chorych zwierzątek. Śmieszne ilustracje nikogo nie mogłyby zasmucić, ale na pewno wzbudzą ciekawość i chęć zobaczenia innych obrazków (śmieszne animacje i efekty dźwiękowe są nagrodą za rozwiązanie zadań).

Na początku będzie trzeba jednak określić stopień trudności zadań (dla klas od 1 do 6), wpisać swoje imię i wybrać jedną z postaci rysunkowych, która będzie wyobrażeniem gracza. Są to rysunkowe postacie chłopców i dziewczynek, Milan Lesniak, który malował ilustracje oraz opracowywał animacje (jest on reżyserem czeskich dobranoczek) wykazał się sporą znajomością dziecięcej psychologii. Jego rysunkowe postacie, mają wyraźnie zaznaczony rys charakterologiczny. Już w tym momencie program staje się dla dziecka bardzo ciekawy (wybór własnej postaci, z którą może się identyfikować).

Po chwili znajdziemy się w ZOO. Wszystko jest tu bajecznie kolorowe, niemal każdy element ilustracji jest animowany, wesołe scenki nie pozwolą się nudzić i pozytywnie nastroją dziecko do pracy. Po kliknięciu na danego zwierzęcia dowiadujemy się, że niestety nie można bliżej go sobie obejrzeć, bo jest chore. Zając Bartek podsuwa jednak pewien pomysł. Można by zdobyć lekarstwa dla zwierzątek, jeżeli rozwiążemy kilka zadań, z którymi nikt w ZOO by sobie nie poradził.

Każde zwierzątko, które odwiedzimy, potrzebuje innych lekarstw, inne są również zadania, z którymi przyjdzie się zmierzyć naszym miłośnikom. Korzystając z programu, można przećwiczyć wiele szkolnych zadań, poczynając od ortografii, przez układanie słów według alfabetu, liczenie sylab w słowie, rozpoznawanie części mowy, części zdania, odmianę czasowników, aż po pisanie dyktand, stopniowanie przymiotników i znajdowanie rdzenia słów. Twórcy postarali się, aby ćwiczenia nie były nudne; teksty dyktand są po prostu ciekawe, po każdym zadaniu dziecko dostaje nagrodę w postaci kolejnego lekarstwa (kolorowe pastylki, tabletki, syropki itd.). Ukoronowaniem wysiłków jest wyleczenie zwierzątek, które mają dla dziecka małą niespodzian-



kę. "Język polski w ZOO" jest kolejnym programem, w którym aspekt nauki świetnie spleciono z zabawą. Dla dziecka nie będzie to ciężkie i monotonne przerabianie materiału, lecz kolejna zagadka, rebus, za którym kryje się jakaś nagroda. W programie brak też stopni. Ich odpowiednikiem jest zdrowie zwierzątek.

Ciekawa formuła programu, bardzo dobre

przygotowanie merytoryczne, świetna oprawa graficzna to zalety "Języka polskiego w ZOO". Odrobinę brakowało mi jednak podkładu muzycznego, który na pewno wzbogaciłby nieco przekaz wizualny. Zdziwiło mnie również, że w pudełku z programem nie ma książeczki z instrukcją. Brakuje dokładnego objaśnienia zawartości programu, przedstawienia formuły poszczególnych ćwiczeń, a także kilku porad odnośnie instalacji i ewentualnych problemów w trakcie uruchamiania aplikacji. Troszkę szkoda również, że różnorodne i ciekawe ćwiczenia nie wzbogaciło o definicje i zasady pisowni języka polskiego, a także podstawowe informacje dotyczące zasad gramatyki. Mały użytkownik mógłby wówczas przypomnieć sobie np. jak należy wpisać dane słowo, jaka reguła obowiązuje w danym przypadku. Odpowiedzi na swoje wątpliwości będzie więc musiał szukać w podręczniku lub zeszytach szkolnym.

Te wady nie przesądzają jednak o wartości programu. Zdecydowanie można go polecić jako bardzo pomocne narzędzie w utrwalaniu wiedzy. Cena multimedialnej aplikacji to tylko 49zł, jest więc to program nie tylko wyjątkowy, ale i tani.



INFO • INFO • INFO

Producent:
Marksoft • SILCOM

Dystrybutor:
Marksoft
tel. (022) 6639390

Internet:
<http://www.marksoft.com.pl>

Wymagania:
P60, 8MB, WIN95

Cena:
49zł

Szkoła Optimusa

Programy multimedialne umożliwiają poszerzenie wiedzy w bardziej obrazowy sposób niż dzieje się to za pomocą książek (są świetnym uzupełnieniem). Do niewątpliwych plusów trzeba zaliczyć możliwość wirtualnego eksperymentowania bez narażania naszego zdrowia, a także świetne animacje. Do tychże programów, świadczących, że nie samymi grami człowiek żyje, należą trzy prezentowane w tym omówieniu.

Kazimierz Serwin



Matematyka. Testy multimedialne Matura 2000

Optimus Pascal S.A. proponuje kolejną pomoc naukową, przydatną szczególnie dla maturzystów, których egzamin dojrzałości przypadnie w 2000 roku. To dopiero będzie problem roku dwutysięcznego! A może go nie będzie za sprawą różnych pomocy naukowych, w tej liczbie i tego programu. Na szczęście, autorzy przewidzieli, iż nie każdy jest orłem z matematyki i dlatego pytania mają określony stopień trudności, od podstawowego (najłatwiejszy) do zaawansowanego (najtrudniejszy). Ogólnie jednak poziom trudności pytań, jak zapewniają autorzy, dostosowany jest do programu nauczania szkoły średniej. Zawartość CD-ROM podzielono na rozdziały:

- Liczba i zbiory
- Funkcje elementarne

- Analiza
- Geometria
- Rachunek prawdopodobieństwa.

Z kolei rozdziały dzielą się na tematy. I tak np. w rozdziale Liczby i zbiory mamy m.in. tematy z zakresu algebry i zbiorów, rachunku zdań, zbiorów liczb itd. Na pochwałę zasługuje duża ilość testów. Jeśli nie odpowiemy za pierwszym razem, to mamy szansę jeszcze się opamiętać - pozostają nam trzy odpowiedzi, co daje możliwość dalszego zastanawiania się. Szkoda tylko, że na maturze już tak nie będzie. Niektóre pytania na egzaminie, tym, jak to mówią najważniejszym, raczej się nie przydadzą. Rzecz dotyczy zadań z logiki, może to i dobrze, ponieważ są trudne. Dodatkowa gimnastyka dla naszych szarych komórek jednak nie zaszkodzi.

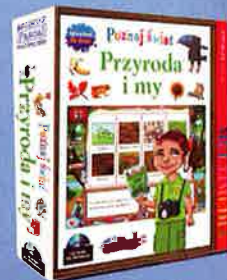
Wyjaśnienia pytań nie zawsze są jasne. Do minusów muszę zaliczyć również niewyraźny druk, zbyt małą czcionkę, poza tym program zawiera błędy w druku. Do koszyka minusów trzeba jeszcze dorzucić brak funkcji pełnego obrazu.



Summa summarum program "Matematyka. Testy multimedialne" to za mało, aby przygotować się do matury. Możemy jednak sprawdzić swoją wiedzę, przebijając się przez testy, których jest naprawdę bardzo dużo. Powodzenia.

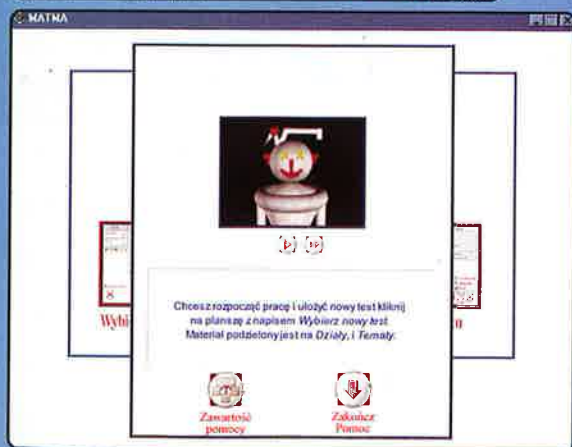
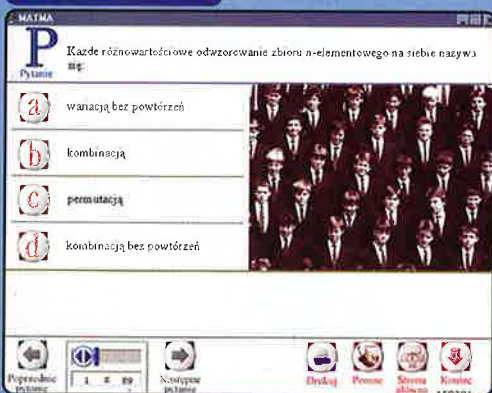
Poznaj świat Przyroda i my

Stoneczko, oj ty mój mistrzu..... tak mówi do Ciebie Biola - zachęcając do postępow w nauce. To właśnie ta urocza osoba, o ciepłym, miłym głosie będzie oprowadzać po świecie wiedzy, tłumaczyć jej zawiłości, pomagać w jej poznaniu. W pracowni Bioli znajdują się 32 tematy dotyczące przyrody, człowieka, życia. A więc jest to tzw. program zintegrowany, łączący wiele przedmiotów. Rzecz jest przeznaczona dla uczniów klas 1-3.



Producent:
Optimus Pascal S.A.
Dystrybutor:
Optimus Pascal S.A.
tel. (33) 8119180
Internet:
<http://www.opm.pl>
Wymagania:
Win 3.1x lub 95/98, 486DX,
8 MB RAM, CD-ROMx2
Cena:
99 zł

INFO • INFO • INFO
Producent:
Optimus Pascal S.A.
Dystrybutor:
Optimus Pascal S.A.
tel. (33) 8119180
Internet:
<http://www.opm.pl>
Wymagania:
Win 3.1x lub 95/98,
486DX/66MHz, 8 MB
RAM, CD-ROMx2
Cena:
129 zł



nego młodego człowieka z grami, które do tej pory skutecznie zapelniały mu, oczywiście wolny od nauki, czas. Ćwiczenia podzielono na cztery główne rozdziały, dotyczące człowieka, zwierząt, roślin i środowiska. Zagadnienia w obrębie każdego ćwiczenia są zróżnicowane, począwszy od prostego wprowadzenia, a skończywszy na problemach wymagających samodzielnego myślenia. Każde ćwiczenie jest omówione w Notesie na poświęconej mu stronie wprowadzającej główne pojęcia naukowe z nim związane. Dodatkowe informacje "Czy wiesz..." poszerzają wiedzę, dzięki fascynującym ciekawostkom przyrodniczym, wykorzystującym wprowadzone pojęcia. Informacje napisane są w sposób prosty, dostępny np. Skąd mamy potrzebną energię? Z pokarmów, które zjadamy (może są to prawdy oczywiste, ale nie dla uczniów pierwszych klas szkoły podstawowej). Następnie przedstawiony jest w formie graficznej łańcuch pokarmowy.

Każde ćwiczenie zawiera zestaw pytań i komentarz Bioli, która zachęca dziecko do uważnej obserwacji i wyciągania wniosków z wykonywanego ćwiczenia. I nie jest to prosta odpytywanka. Odpowiedzi, niczym bielizna, wywieszone są na sznurku, który cały czas jest w ruchu. Zatem nie tylko musisz znać poprawną odpowiedź, ale i mieć refleks, żeby szybko ściągnąć odpowiednią. Jeżeli się nie wszystko uda, Biola pocieszy i zachęci do dalszej pracy. A w ostateczności zgoni na czarne ptaszysko, które przerywa nam zgadywanie i w grze wprowadza nie tylko ożywienie, ale i zamieszanie. Zatem na nudę nie narzekamy.

Kolejne etapy przerywane są grą, w której, oprócz wiedzy, musimy się popisać dużą zręcznością. Na monitorze pojawiają się pędzące odpowiedzi na pytanie, np. co daje początek nowej roślinie. Kiedy zobaczymy tę prawidłową (ziarno - to podpowiedź dla uczniów pierwszych klas szkoły podstawowej), klikamy i mamy dalszą część zabawy-nauki. Każda poprawna odpowiedź jest odnotowywana na stronach Notesu jako odkrycie. Dziecko uczestniczy w dwóch dodatkowych grach: Zgadywanka oraz Berek. Ponieważ obie dotyczą tematów, które już poznało, pomagają sprawdzić i utrwalić nowe wiadomości. Na każdym etapie dziecko otrzymuje nagrodę: prawidłowa odpowiedź nagradzana jest pochwałą i gwiazdką odkrywcy w Notesie. Na końcu każdej pełnej gry dostaje dyplom informujący o ilości zdobytych gwiazdek. Jeżeli się nie udaje, Biola zachęci słowami: "Może następnym razem". Zachęta za każdym razem wyrażana jest innymi słowami, zatem nie mamy do czynienia z syndromem katarynki.



Dziecko otrzymuje także opis doświadczenia do wydrukowania i samodzielnego wykonania. Zachęca je to do samodzielnej pracy i rozwijania przyrodniczych zainteresowań.

Program rejestruje postępy dziecka, zapisując pytania, na które odpowiedziało dobrze. Kiedy zapoznało się już z większością proponowanych ćwiczeń, dzięki specjalnej opcji, Biola wybiera te zadania, które wymagają utrwalenia. Jest perfekcjonistką, ale i jej, jak każdemu człowiekowi, a już na pewno nauczycielowi, zdarzają się drobne wpadki, jak np. kiedy mówi w organizmie, a nie w organizmie (pierwsza forma poprawna jest tylko w piśmie). Trzeba jednak powiedzieć, że jej głos jest bardzo pomocny i bez niej uczeń nigdzie się sam nie ruszy, to ona prowadzi go za rękę i zachęca do poznawania fascynującego świata przyrody. Biola nigdy nie jest zmęczona, znudzona, zirytowana na wolne postępy w nauce. Można powiedzieć, że jest idealnym nauczycielem. Mam nadzieję, że tacy się zdarzają nie tylko w programie multimedialnym.

Poznaj Świat Siły i energia

Siostra Bioli - Fizia zajęła się tłumaczeniem wiedzy z zakresu energii i sił. I trzeba na samym wstępie powiedzieć, że robi to równie dobrze. Wszystkie pozytywne, które wypowiedziałem na temat Bioli tyczą się także Fizi. Co geny to geny. Ale do rzeczy.

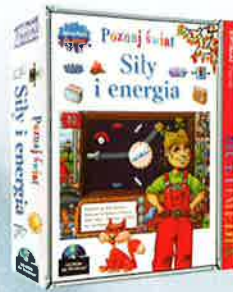
Jest to podobny program do wcześniej omawianego. Zatem funkcje, metody i pomysły są zbliżone, a program autorzy adresują do tej samej grupy wiekowej. Różnica dotyczy przybliżanej wiedzy. Warsztat Fizi prezentuje 36 ćwiczeń z programu kształcenia integrowanego w szkole podstawowej. Program skonstruowano w taki sposób, aby mogli z niego korzystać uczniowie pracujący samodzielnie lub w parach bez udziału nauczyciela (rodzica) lub też w klasie podczas lekcji.

W skład głównych ćwiczeń wchodzi doświadczenia, prezentacje oraz schematy i tabele do wypełniania. Ogromną rolę w tym programie, wszak mamy do czynienia z fizyką, pełnią ćwiczenia, które podzielono na pięć głównych tematów: siły, elektryczność, światło, dźwięk i ciepło. Zagadnienia w obrębie każdego z tematów są zróżnicowane, począwszy od prostego wprowadzenia, a skończywszy na kwestiach bardziej zaawansowanych. Każde ćwiczenie opisano w Notesie na stronie zawierającej tekst główny, w którym uwzględniono podstawowe wiadomości wykorzystane w danym ćwiczeniu. Dodatkowe okna informacyjne, zatytułowane "Czy wiesz...", dostarczają przykładów z życia codziennego, które wiążą się z danym zagadnieniem.

Każde ćwiczenie zawiera również część poświęconą sprawdzeniu wiadomości przez gospodynię programu (przemija Fizię), co zmusza dziecko do skupienia i wyciągania wniosków z każdego testu. Poprawna odpowiedź zapisywana jest na stronie Notesu w formie gwiazdki jako odkrycie. Podczas pełnej gry dziecko wykonuje dwa dodatkowe ćwiczenia: grę sprawdzającą znajomość pojęć fizycznych zwaną zgadywanką oraz grę wspomagającą utrwalenie materiału, zatytułowaną Berek. Obie gry skupiają się na przerobionym materiale, zaś ich celem jest sprawdzenie i utrwalenie wiadomości, przyswojonych przez dziecko w trakcie pracy z programem. Poszczególne etapy kończą się nagrodą: poprawna odpowiedź nagradzana jest pochwałą gospodyni oraz gwiazdką symbolizującą odkrycie, pojawiającą się na odpowiedniej stronie notesu. Po zakończeniu gry dziecko otrzymuje dyplom, który informuje o liczbie zdobytych gwiazdek. Program śledzi postępy dziecka, zapamiętując, na które pytania udzieliło poprawnej lub błędnej odpowiedzi. Kiedy dziecko zapozna się już z większością ćwiczeń, Fizia samodzielnie wybiera tematy, które wcześniej sprawiały mu kłopoty lub wymagają utrwalenia. Program oferuje również wiele dodatkowych opcji, takich jak wskazówki metodyczne czy szczegółowy opis tematów. Typowa, pełna gra trwa około 15-25 minut i składa się z trzech głównych ćwiczeń. Po każdym z nich następuje część testowa, sprawdzająca wiadomości w formie pytań oraz dwie gry utrwalające materiał. Okno opcje umożliwia regulację prędkości gier. Bezpieczeństwo to nieodzowny warunek przeprowadzania każdego ćwiczenia. Wszystkie ćwiczenia w tym programie, które wymagają poruszenia kwestii bezpieczeństwa, poprzedzone są ostrzeżeniem wypowiadany przez Fizię. Bardzo ważne jest, aby wpoić dzieciom następującą zasadę:

Każde doświadczenie przedstawione na ekranie komputera jest bezpieczne, ale wykonane w rzeczywistości może nieść ze sobą pewne zagrożenie. Tak więc eksperymenty jak najbardziej, ale najbezpieczniej jest to jednak te przeprowadzane za pomocą komputera.

Oba programy są bardzo przystępnymi pomocami w kształceniu dzieci z trudnych dziedzin wiedzy. Najważniejsze jest to, że świetnie tłumaczą i nie zniechęcają do uczenia, a wręcz przeciwnie przybliżają i rozwijają wiadomości. Może się okazać, że niektóre informacje będziemy otrzymywać od naszych dzieci, jeżeli zostawimy je sam na sam z programami Optimusa.



INFO - INFO - INFO

Producent:
Optimus Pascal S.A.

Dystrybutor:
Optimus Pascal S.A.
tel. (33) 8119180

Internet:
<http://www.opm.pl>

Wymagania:
Win 3.1x lub 95/98, 486DX,
8 MB RAM, CD-ROMx2

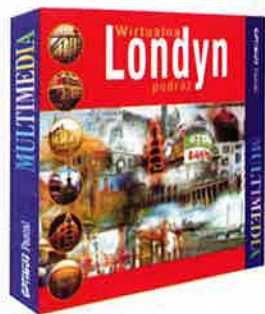
Cena:
99 zł



Wirtualna podróż: Londyn

Moje rozbudzone ostatnio, a postępujące w ślad za wieloma cudownymi godzinami spędzonymi nad wirtualnymi i papierowymi stronami czasopisma National Geographic podróżnicze ambicje kazały mi baczniej poprzyglądać się wszystkim produktom znajdującym się w redakcji, tym razem jednak pod kątem ich użyteczności jako przewodników po miejscach, które warto poznać. Udałem się przeto w kierunku mekki graczy - magazynku przy gabinecie Naczelnego i już po paru chwilach spędzonych na przebijanie się przez kolorowe opakowania wyszedłem stamtąd z błyskiem szaleńca w oku i pudełkiem Wirtualnej podróży: Londyn w ręce. Tak się bowiem składa, że Londyn był, jest i zapewne na wieki wieków będzie dla mnie miejscem szczególnym, miejscem wyjątkowym...

Jacek Smoliński



Londyn miałem przyjemność odwiedzić podczas jednej z eskapad, zwanych delegacjami do europejskiego centrum gier, jakie odbyłem pod egidą CD-Action. To niezwykle, 10-milionowe "miasteczko", którego ludność obecnie stanowi pełen przekrój grup etnicznych świata, symbol tolerancji i otwarcia wywarło na mnie niezatarte wrażenie. Innymi słowy - zakochałem się w jego przypadkowych zestawieniach architektonicznych, gdzie obok wyniosłych budynków z czerwonej cegły pamiętających jeszcze czasy gdy Chelsea była wioską oddzieloną od Londynu trzęsawiskami, stoją nowoczesne, zimne szklano-aluminiowe "wieżowce", pokochałem puby z krzyżami św. Jerzego na ścianach (nie odzywać się w języku innym niż angielski!) z ich przepysznymi fish & chips, zauroczyły mnie czarne (już nie tylko...) taxi-caby, których kierowcy po prostu czują, że powinni zatrzymać się, by przepuścić pojedynczego pieszo... Do dzisiaj też słyszę czysty ton dzwonu Big Ben bijącego o dziewiątej wieczorem, spadający na ulicę wypełnioną zgłębieniem miasta i hałasem brzęczyka na bramie Parla-

numerach CD-Action. A przecież niewielkie okienko pośrodku ekranu ustawionego na standardowe 1024 na 768 nie może wywierać na użytkownikach wrażenia rzetelności, o jaką powinien dbać wydawca tej klasy co Optimus. Podobnie zresztą jest z ulubioną widać liczbą dys-trybutora, a odnosząc się w tym przypadku do palety barw wyświetlanej na ekranie - 256 kolorów zaś jak na program, którego celem jest wywarcie na użytkownika wrażenia "pobytu" w prezentowanym miejscu to zbyt mało.

A szkoda, że nie pokuszono się o to, by poziom oprawy był adekwatny do treści Wirtualnej podróży: Londyn. Ta bowiem naprawdę może się podobać. W przystępny (może nieco zbyt pobieżny) sposób przedstawia nam Londyn takim, jaki jest - miastem wspaniałym, ale i - jak twierdzą ludzie tam mieszkający - niełatwym. Wirtualna podróż jest przy tym czymś w rodzaju przewodnika po mieście i zarazem aperitifem przed głównym daniem, jakim zdaniem twórców winno być samodzielne, realne zwiedzenie Londynu (dowodem może być fakt, że na każdej z map dzielnicy podano lokalizację stacji londyńskiej "tube", czyli metra). Jego atrakcyjność zawiera się również w tym, że Londyn w jego wydaniu to nie tylko obiekty zabytkowe, czyli typowe "must see" wszystkich wycieczek, ale próba ukazania życia miasta we wszystkich jego aspektach - a więc, owszem, przede wszystkim standardowe atrakcje turystyczne (Tower, Opactwo Westminster, Ogrody Królewskie), ale i kabarety, puby, atrakcje dla dzieci...

Interesującym dodatkiem jest funkcja wehikułu czasu, który pozwoli rzucić okiem na rzymskie Londinium, Londyn Wilhelma Zdobywcy, Tudorów i tak dalej aż po znany nam obecnie Wielki Londyn. Punktami przestankowymi w drodze będą w tym przypadku najważniejsze wydarzenia w życiu grodu i miasta. Samo poruszanie się po mieście i poznawanie jego atrakcji ograniczone zostało w programie jednak tylko do oglądania niezłych zdjęć (z ciekawym algorytmem powiększania jego fragmentów a gdzieś tam również "rozglądania się"), słuchania głosu pani lektor i niestety - w przeważającej ilości - samodzielne go czytania tekstu. Występują wprawdzie również sekwencje filmowe, jednak wyświetlane są one w mikroskopijnej wielkości oknie, a na domiar złego - trwają po kilkadziesiąt zaledwie sekund. I tak oto przejażdżka po Londynie, czyli wirtualny odpowiednik jednego z kursów Sight Seeing zabiera być może minutę, a podróż barką po Tamizie połączona z podziwianiem pałaców na jej brzegach trwa zaledwie chwilę dłużej...

Wirtualna podróż: Londyn jawi się ostatecznie jako koncepcja śmiała i bardzo interesująca, jednak wyraźnie niedopieczona. Dobór materiału i jego opracowanie wydaje mi się bardzo trafne, znacznie gorzej jednak przedstawia się jego tzw. multimedialna oprawa. Nie mogę jednak całej zasługi/winy przypisywać wyłącznie Optimusowi - pierwotnym producentem programu jest The Automobile Association (wydany został pod oryginalnym tytułem AA Virtual London). Będąc jednak na miejscu wydawcy, starałbym się raczej zwracać również uwagę na to, jak dany program wygląda i w jaki sposób, a nie tylko jakie treści przenosi. Jestem bowiem pewien, że 60 megabajtów, w jakich mieści się ta multimedialna, wirtualna podróż, a ściślej - wycieczka po Londynie, to - jak na miasto stanowiące atrakcję samą w sobie - zbyt mało. □



mentu, jakim zwykli posługiwać się Lordowie, by przywołać taksówkę...

Teraz zaś te wspomnienia miały odżyć. W postaci tego jednopletyowego (CDR) przewodnika widziałem bilet, który zapewnić mi miał powrót w tamte miejsca i umożliwić przeżycie po raz wtóry tego, co już raz przeżyłem. Tym razem jednak miało być lepiej - wtedy nie mogłem zwiedzać, więc teraz, za jego pośrednictwem zamierzałem przejść się po nieznanym mi uliczkach Londynu, rzucić okiem w tajemnicze zaułki o nazwach wywodzących się wprost ze średniowiecza, podsłuchać czegoś, co dotąd nie kojarzyło mi się z tym miastem. Już jednak w trakcie instalacji mój entuzjazm odrobinę przygasł - wymagania sprzętowe sugerowały aż nadto wyraźnie, że wciąż niezbędna będzie wyobraźnia. Nie da się ukryć bowiem, że oprawa audiowizualna jest identyczna z tą zapamiętaną z programów opisywanych w pierwszych



INFO • INFO • INFO

Producent:
Optimus Pascal
Dystrybutor:
Optimus Pascal
Internet:
<http://www.opm.pl>
Wymagania:
486, 8 MB RAM, Windows 9x
Cena:
brak danych

> "Podążaj śladem
białego królika..."

> end transmissi...

MANGA! ANIME! MANGA! ANIME! MANGA! ANIME! MANGA! ANIME!

ISSN: 1428-5894
INDEX: 339091

可愛 Kawaii

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

Cena: 7,50 zł

Nr 2/2000 (24)
LUTY/MARZEC 2000

GHOST IN THE SHELL
oblicze cyberpunka i druga część mangi

Tenchi Muyo in Love 2
nowe wcielenie Tenchiego

Omohide Paropara
mangowych wspomnień czar...

Riding Bean
klasyczny Sonoda

Shojo manga
mangowe dziewczęta i...

Himba, biały lew
biały król anime

> Had rozpoznawczy:
> KAWAII

> Ścieżka dostępu:
> Punkty sprzedaży prasy w całym kraju

> www.silvershark.com.pl/kawaii

The image shows the cover of the magazine 'Kawaii'. The cover art features a character from 'Ghost in the Shell' (Motoko Kusanagi) in a dynamic pose, with her right hand raised. The background is dark with some light effects. The magazine title 'Kawaii' is written in a large, stylized font. Above it, there's a banner with the text 'MANGA! ANIME! MANGA! ANIME! MANGA! ANIME! MANGA! ANIME!'. Below the title, it says 'PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME'. The main feature is 'GHOST IN THE SHELL' with the subtitle 'oblicze cyberpunka i druga część mangi'. Other featured titles include 'Tenchi Muyo in Love 2', 'Omohide Paropara', 'Riding Bean', 'Shojo manga', and 'Himba, biały lew'. The issue number is 'Nr 2/2000 (24)' and the date is 'LUTY/MARZEC 2000'. The price is 'Cena: 7,50 zł'. At the bottom, there are promotional points for the magazine, including a recognition code 'KAWAII', a distribution path, and a list of newsstand points across the country. A website URL 'www.silvershark.com.pl/kawaii' is also provided.

Comdex

Raport z wystawy

Największe targi komputerowe za oceanem odbyły się z wielką pompą już po raz dwudziesty. Oczywiście, tematem przewodnim był zbliżający się wielkimi krokami wiek XXI (pamiętajcie - rok 2001 jest pierwszym rokiem nowego wieku :-). Co przyniesie nowe tysiąclecie w dziedzinie informatyki? Odpowiedzi należy szukać właśnie w Las Vegas - rodzinnym mieście Comdexu.

Skwierczący krzem

Jak zwykle, na targach swoje premiery miało kilka bardzo interesujących kości. Największe zainteresowanie wzbudziły układy służące do akceleracji grafiki 3D, a zwłaszcza najnowsze chipy firmy 3dfx, wykonane w technologii VSA-100 (skrót od Voodoo Scalable Architecture). Warto zaznaczyć, że pierwsze zapowiedzi tych układów pochodzą jeszcze z początku ubiegłego roku - projekt napotkał w międzyczasie mnóstwo przeszkód, ale nareszcie ujrzał światło dzienne. 3dfx zawsze adresował swoje produkty przede wszystkim do wymagających graczy, jednak najnowsze dziecko firmy - Voodoo 5 6000 AGP to raczej poważny system graficzny przeznaczony dla profesjonalistów. Ta superwydajna karta wyposażona w cztery kości VSA i "głupie" 128Mb pamięci SDR SDRAM potrafi pracować z wydajnością rzędu

1.33 Gigapixeli. Scott Sellers - jeden z założycieli, a obecnie wiceprezes firmy nazwał nową technologię "pomostem pomiędzy cyfrową techniką Hollywood i światem PC" i zapowiedział, że 3dfx będzie starała się "przenieść jakość efektów wizualnych z filmu Bug's Life do popularnych gier komputerowych".

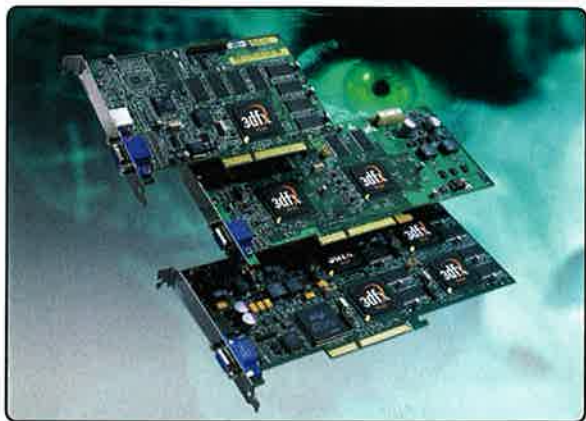
Co jest grane?

Z wycenionym na 599\$ Voodoo 6000 AGP 3dfx pragnie zająć nowe segmenty rynku, ale firma nie zapomina też o swoich dotychczasowych odbiorcach - graczach. Modele Voodoo 5 5500 AGP, Voodoo 5 5000 PCI (dwuchipowa karta z 64 Mb pamięci) i Voodoo 4 4500 PCI (jednochipowa wersja z 32 Mb RAMu) mogą zmieścić się w niemal każdym budżecie "komputeromaniaka". A co ze sprzętowym wspomaganie transformacji geometrycznych i efektów świetlnych? Jak mówi Scott Sellers "jest to przyszłościowy trend". No cóż, technologia GeForce (nVidia) oferuje tego typu "bajery" już dziś.

Drugie z wielkich wydarzeń związanych z prezentacją nowych układów odbyło się za zamkniętymi drzwiami. AMD po raz pierwszy zaprezentował prototypowy model Athlona działający z częstotliwością 1 GHz. Można przypuszczać, że mikroprocesory taktowane tak znacznymi częstotliwościami pojawiają się w sklepach jeszcze przed Świętami wielkanocnymi 2000.

Więcej informacji:
www.3dfx.com
www.nvidia.com
www.amd.com
www.comdex.com

Który model Voodoo wybrać? Jak to mówią: wybór należy do Ciebie....



Bezprzewodowe cudeńka

Amerycanie niewątpliwie wiodą prym w większości gałęzi rynku informatycznego, jednak w dziedzinie mobilnej techniki komputerowej liczą się przede wszystkim firmy europejskie.

Wystarczy wspomnieć o nowatorskich rozwiązaniach opartych na technologiach Bluetooth i WAP pochodzących ze Skandynawii. Pionierem w dziedzinie urządzeń

Zestaw Bluetooth Headset (dostępny w powszechnej sprzedaży około połowy tego roku) może stać się nieodzownym gadżetem każdego "yuppie" i już niebawem zobaczymy na ulicach osobników mówiących do siebie z przejęciem o zalecanych korzystaniu z solarium.



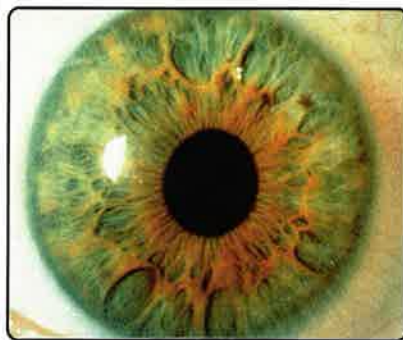
Bluetooth jest niewątpliwie firma Ericsson, która jest już o krok od wprowadzenia na rynek pierwszych w pełni funkcjonalnych urządzeń tego typu. Na Comdexie firma zaprezentowała na przykład niewielki nadajnik do noszenia na głowie, który umożliwia komunikację z telefonem komórkowym i swobodne porozumiewanie się bez angażowania rąk. Twój telefon może znajdować się nawet w odległości 9 metrów, zamknięty w neseserze, kieszeni płaszcza lub nawet odgradzony ścianą budynku - nie szkodzi, będziesz mógł cały czas z niego korzystać. Urządzenie jest aktywowane głosem, więc wystarczy, że powiesz mu do kogo chcesz zadzwonić, a natychmiast się uruchomi i będzie gotowe do pracy. Na niewielkiej powierzchni projektanci zdołali umieścić wszystkie niezbędne układy kontrolne (np. regulator siły głosu), zaś ergonomiczna budowa pozwala na wygodne umieszczenie urządzenia po dowolnej stronie twarzy.

Szczegóły:
www.bluetooth.com
www.ericsson.se

Biometryczna rewolucja

Od dawna przewiduje się, że rozwój informatyki w XXI wieku będzie związany z ekspansją biotechniki. Opinię tę potwierdza prawdziwa eksplozja urządzeń biometrycznych, eksponowanych na ostatnim Comdexie. Biometryka jest sposobem identyfikacji przez komputer osób na podstawie ich cech biologicznych. Zabezpieczenia hasłem są wciąż bardzo dobrą formą ograniczania dostępu, ale w czasach rosnącego znaczenia tajemnic technologicznych, handlowych, wojskowych i innych będziemy musieli przyzwyczaić się do tego, że komputery coraz częściej zaczną zaglądać nam w oczy, badać odciski palców i fotografować twarze. Tak, to wszystko widzimy już od dawna w filmach SF i zdążyliśmy się już do takich zabiegów przyzwyczaić, ale co powiecie na identyfikację próbki zapachu ciała lub porównanie kodu DNA z wzorcem przed zalogowaniem się do systemu? Przeróżająca perspektywa?

Więcej informacji:
www.precisebiometrics.com
www.biometricid.com



W przyszłości komputer głęboko zajrzy w Twoje oczy, zanim pozwoli Ci się zalogować.



W XXI wieku Twoje odciski palców będą paszportem do wirtualnego świata.

Zabezpiecz się i przetrwaj

Czy reinstalacja Windows jest jedynym wyjściem?

Masz już dość ponownych, niekończących się instalacji Windows? W tym tekście znajdziesz wskazówki, jak strzec najbardziej wartościowy element peceta. Tak, chodzi o jego konfigurację.

Twój pecet zawsze znajduje się tylko o krok od totalnego unicestwienia. Pokrecona aplikacja czy moment szaleństwa nawet na najbardziej sprawnym systemie mogą sprawić, że stabilność zostaje zachwiana, a nawet doprowadzić do tego, że komputer wcale nie będzie chciał wystartować. Oczywiście, rosnące potencjały nowych maszyn sprawiają, że reinstalowanie Windows nie jest już taką męką, jaką było jeszcze niedawno, ale odtworzenie całej subtelnej sieci konfiguracji, sterowników i ustawień, którą tkasz przez ostatnie miesiące może być bardzo bolesne. Co z początku wydaje się kwestią jednej godziny, szybko może się obrócić w trwające całe tygodnie męki przywracania do świata żywych na nowo połączenia internetowego, programów do poczty elektronicznej, pasków narzędziowych... lista jest długa. Czego tak naprawdę potrzebujesz, to sposobu, jak z powrotem umieścić na swojej maszynie Windows i sprawić, by działał tak szybko, jak to możliwe dzięki konfiguracji, którą tworzyłeś tak długo. I nie mówimy tu o drogich narzędziach do wykonywania kopii zapasowych czy tonach napędów i dysków do ich przechowywania - to raczej kwestia zabezpieczenia się za pomocą dostępnego cenowo software'u, zabezpieczenia, które sprawi, że twój system będzie znowu działał i hulał jak zwykle bez wywoływania niepotrzebnej paniki.

W trosce o konfigurację

Jeśli twój system działa płynnie, najlepszym zabezpieczeniem jest zrobienie kopii tych plików, które nadają mu to zdrowe łnienie. Oznacza to zrobienie backupu rejestru systemu, który przechowuje większość szczegółów dotyczących konfiguracji oraz kilku innych odpowiednich plików. Jest możliwe wykonanie tego ręcznie, ale wspaniałe narzędzie shareware'owe WinRescue sprawia, że wszystko

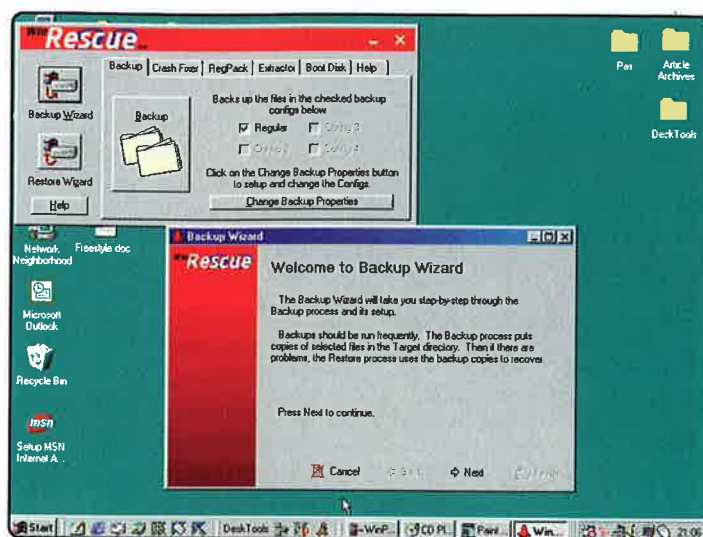
sta się tak proste, że głupstwem byłoby "mechaniczne" grzebanie. Poza tym program ten "wchodzi" o wiele głębiej w ustawienia BIOS-u, a nawet boot sektory twojego dysku twardego - dzięki temu prawie każde zniszczenie, spowodowane zapaścią systemu, da się odwrócić. Istota używania tego i innych podobnych narzędzi sprowadza się do nie polegania jedynie na domyślnie ustawionych tam plikach - fakt, chcesz, aby rejestr oraz inne kluczowe pliki systemowe zostały "zbackupowane", ale warto poświęcić trochę więcej czasu, by wykonać kopie bezpieczeństwa również i innych danych. Zobacz, jakie pliki typu .ini są używane przez twoje aplikacje - na przykład książka telefoniczna twojego programu obsługującego modem. Są to te czułe detale, które mogą przyprowadzić cię o zawrót głowy, gdy system się rozleci. WinRescue oraz typ ochrony, którą on zapewnia to pierwsza i najlepsza linia obrony przeciwko problemom z systemem, ponieważ koszty jego utrzymywania w zasobach komputera są żadne, w sensie poświęcania mu czasu, a narzędzie to może pomóc ci poradzić sobie z wszystkimi problemami po zawieszeniu, nawet w momencie, gdy Windows odmawia w ogóle uruchamiania się! Poza tym zdarza się przecież, że masz ochotę odświeżyć składniki autostartu, aby pozbyć się rzeczy nieprzyjemnie zapychających system.

Stwórz systemową kopię zapasową

Biorąc pod uwagę wydajność nowoczesnych twardych dysków, Windows zabiera stosunkowo małą ilość przestrzeni - przeciętna wielkość

systemu jest mniejsza od 300Mb. Jeśli zostałeś zmuszony do reinstalacji Windows, sensowne jest, aby zająć się przygotowaniem wszystkiego dokładnie, jeśli chodzi o konfigurację i stworzenie surowego, odpowiednio dużego backupu, dzięki któremu będziesz w przyszłości w stanie odzyskać dane utracone przez jakikolwiek "pad" systemu. Pomoże ci to uniknąć zmyły poszukiwania sterowników do urządzeń. Poza tym ma

Jeden błąd wystarczy, by rozsadzić całą strukturę Windows. Z pewnością z pierwszą pomocą pośpieszy tu WinRescue. Wypróbuj go!

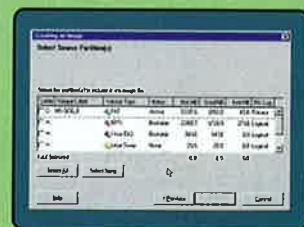


Parcelacyjna sugestia

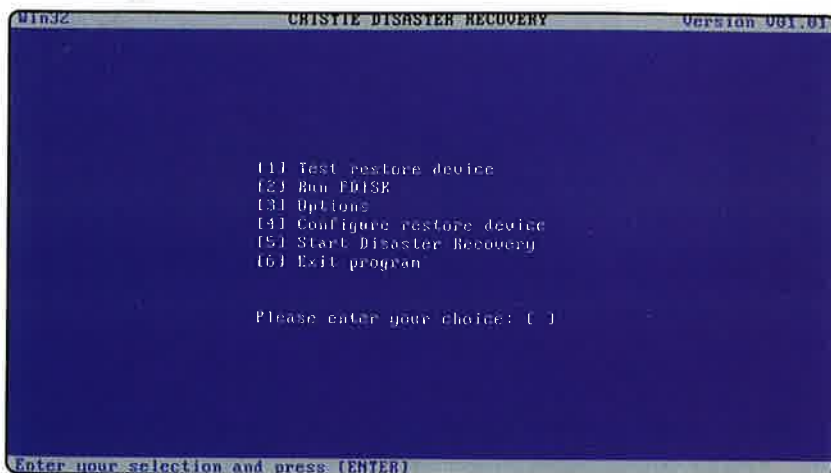
Obraz to podstawa

Jeśli liczy się przede wszystkim szybkość odzyskania wszystkiego na nowo, powinieneś rozważyć możliwość wykonania obrazu partycji, który skupi się tylko na podstawowych danych

przechowywanych na twoim twardym dysku, a nie na konkretnych plikach. Staje się to wręcz czymś naturalnym, jeśli używasz innych niż Windows systemów operacyjnych, ponieważ możesz je traktować jak jakąkolwiek inną partycję. Jedyny ból to specjalne miejsce na dysku, które będziesz musiał wygospodarować dla obrazów. Standardem w tej dziedzinie jest DriveImage z PowerQuest, który kompresuje dane i nawet jest w stanie rozkładać je na wielu wymiennych dyskach, co oznacza, że wymagania co do przestrzeni nie są aż takie dotkliwe. Jeśli już jesteś gotowy wypróbować to narzędzie, skieruj się do www.powerquest.com lub zajrzyj do 47 numeru PC Shareware (listopad - grudzień 1999).



DriveImage może kopiować i pakować partycje bez względu na system operacyjny, który ich używa - to wspaniały sposób na zorganizowanie wszystkiego szybko i bezboleśnie, jeśli masz miejsce na twardym dysku.



Odzyskanie tego, co zostało utracone, podczas zapaści systemu pod DOS-em sprawia, że ustawienie Windows to peśka - po prostu wystartuj maszynę z dyskietki, a już po pół godzinie będziesz w stanie swobodnie pracować.

Instalacja WinRescue

Mamy to na CD

Ochrona plików systemowych za pomocą WinRescue.

WinRescue to jedno z najbardziej użytecznych narzędzi, które możesz zainstalować w swoim pececie. Program znajdziesz na naszym dysku.

1 Pierwszym krokiem jest zainstalowanie samego WinRescue. Są dostępne wersje pod Windows 95 oraz 98 - musisz wybrać odpowiednią dla systemu operacyjnego, którego używasz. Uruchom WinRescue i wybierz pasek Backup. Wybierz Config 1 i kliknij Change Backup Properties. Wybierz pasek właściwości backupu i wpisz nazwę kopii bezpieczeństwa (my nazwalismy swoją Regular).



2 Teraz kliknij na pasek WinFiles, na dole okna dialogowego wybierz pliki, które chciałbyś, aby były chronione przez WinRescue. Ogólnie, powinieneś zdecydować się na rejestr i wszystkie pliki oznaczone jako Winconfig i Favorites (Ulubione). Kliknij przycisk Automation i

wybierz Daily (codziennie) z pierwszego okna konfiguracyjnego Backup. Oznacza to, że WinRescue będzie wykonywał kopie bezpieczeństwa twoich danych konfiguracyjnych, kiedy tylko Windows będzie się uruchamiał, maksymalnie raz na dzień. Teraz kliknij OK, aby potwierdzić zmiany, których dokonałeś.

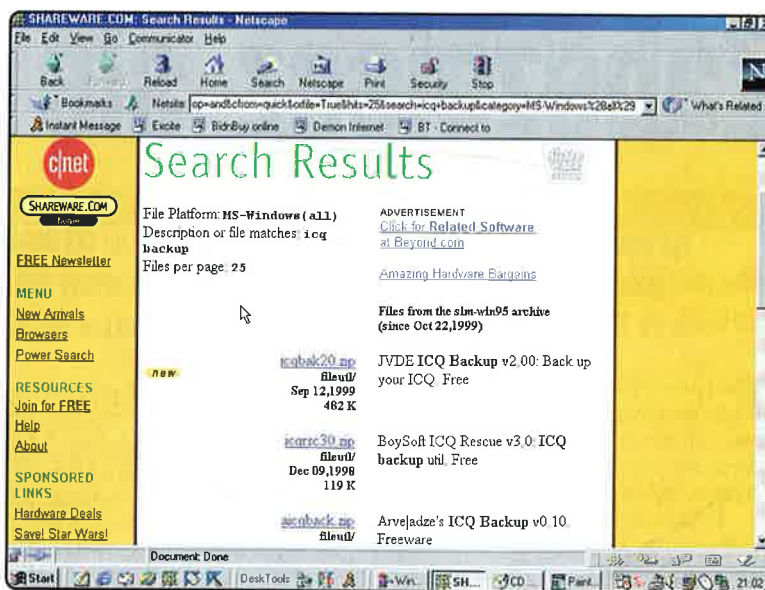
3 W końcu kliknij pasek Boot Disk i wejdź duży przycisk Boot Disk i kieruj się wskazówkami. Nie ma potrzeby myśleć znowu o WinRescue aż do momentu, gdy coś w systemie pójdzie nie tak. Kiedy tak się stanie, masz dwie możliwości: jeśli możliwe jest wystartowanie Windows, uruchom WinRescue i wybierz pasek Crash Fixer.

Wybierz WinRescue Backup, Most Recent z działu pierwszego i zaznacz pola Windows Crash (zawieszenie Windows) oraz Another Type of Crash (inny rodzaj zawieszenia), następnie Restore.



4 Jeśli Windows nie uruchomi się, włóż do napędu dysk startowy i zrestartuj maszynę. Wybierz Run WinRescue (DOS Version), a następnie najnowsze kopie bezpieczeństwa twoich plików systemowych. Podświetl Windows Crash (zawieszenie Windows)

oraz Another Type of Crash (inny rodzaj zawieszenia) i kliknij duży przycisk Restore. Kiedy uruchomisz ponownie system, zobaczysz, że pracujesz z pełną funkcjonalną konfiguracją!



cej - to freeware!

Uruchomienie sensownie sprawujące się systemu PC BaX wymaga sporo przygotowań. Po pierwsze, musisz tak ustawić swój dysk twardy, aby miał dwie partycje - jedną do powszedniego uruchamiania Windows, a drugą - jedynie po to, by przechowywać backup systemu. Oczywiście, możesz wykorzystać tu drugi dysk twardy, jeśli masz takowy w swojej maszynie. Kiedy już zainstalujesz Windows i przebrniesz przez proces setupu (zdecydowanie po raz ostatni), możesz wykonać dyskię startową i przygotować system do pracy w mniej niż pół godziny. Przegląd odpowiednich procedur dalej w tym artykule.

Jeśli masz jakieś konkretne aplikacje, które chciałbyś chronić, odwiedź www.shareware.com - znajdziesz tam sugestie dotyczące wielu popularnych programów.

Chron aplikacje

Wizyta na jakiegokolwiek stronie shareware'owej odkrywa mnóstwo narzędzi zaprojektowanych jako "wsparcie" konfiguracji specyficznych aplikacji. Zastanów się, jakich programów używasz i pomyśl, ile mąk może kosztować ich ponowne wprowadzenie do systemu. Wiele standardowych aplikacji nie zasługuje tak naprawdę na tego typu rozwiązania, ale przecież sam najlepiej wiesz, ile zebrałeś kontaktów z ICQ czy użytecznych linków do różnych stron w Sieci przechowywanych w bookmarkach Netscape'a. Wiele z takich aplikacji może zostać dodana do Harmonogramu zadań (do czego będziesz musiał zainstalować Internet Explorera). W ten sposób wyeliminujesz w ogóle konieczność tracenia czasu na ręczne uruchamianie programów - niech przejmie to Harmonogram. Wykonywanie kopii bezpieczeństwa trudno nazwać fascynującą rozrywką, ale proste kruczki, które wypatrzyliśmy, pozwolą wam znacznie ograniczyć nadwężenia napiętego planu dnia. WinRescue instaluje się i można o nim zapomnieć, ustawienie PC BaXa będzie prawdopodobnie wymagało dodania pół godziny do procesu instalacji Windows, ale dzięki obydwóm narzędziom zostaniesz nagrodzony dziesięciokrotnie w momencie kryzysu. Ale, co najważniejsze, zabezpieczenie podstawowej konfiguracji systemowej pozwoli ci wyeliminować niepotrzebne ryzyko grzebania przy swojej maszynie, co sprawi, że będziesz lepszym, długodystansowym użytkownikiem Windows.

Źródło: Mariusz Turowski

Sugestie w okienku

Problemy z Windows

Poza możliwością odzyskania sprawnego rejestru, WinRescue może również dokonywać jego przeglądów, aby wyeliminować wszelkie potencjalne ogniska zapalne w organizmie Windows. Kliknij duży przycisk RegPack pod paskiem RegPack. Zwykle zabiera to trochę czasu, a więc bądź cierpliwy!

Jeśli masz kłopoty z uruchomieniem Windows, by odpalić WinRescue, spróbuj to zrobić w Trybie awaryjnym. Pod Win95, kiedy w momencie startu systemu zobaczysz logo Trwa uruchamianie Windows 95, naciśnij klawisz F8. W Win98 naciśnij lewy klawisz Ctrl, gdy maszyna startuje.

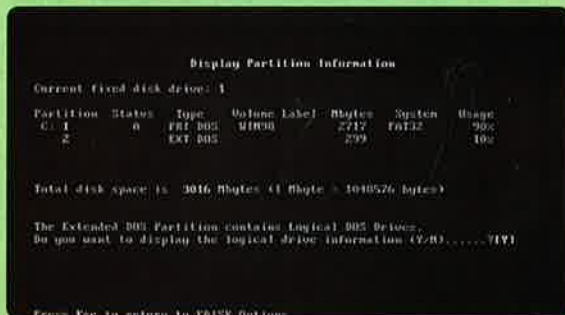
Po pełnym odzysku systemu za pomocą takich aplikacji, jak PC BaX, Windows 98 może błędnie uznać pewne pliki systemowe za zbyt stare. Aby pozbyć się tego kłopotu, po prostu kliknij wszędzie, gdzie trzeba, Ignoruj, a następnie uruchom ponownie system.

ten plus, że kiedy już uda ci się uruchomić procedurę przywracania, możesz zostawić peceta sobie samemu. Zarówno Windows 95, jak i 98 są wyposażone w systemy wykonywania kopii bezpieczeństwa, ale proces "odzysku" oznacza zainstalowanie samego systemu operacyjnego, zanim będziesz w stanie cokolwiek wskrzęsić (choć Win98 jest w stanie się dostosować trochę bardziej, jeśli dysponujesz odpowiednim narzędziem do wykonywania takich kopii). PC BaX to program, który wykonuje mniej więcej tę samą robotę, ale umożliwia odzyskanie systemu bezpośrednio z dyskiety ratunkowej, albo gdy przechowywasz backup na taśmie czy na partycji na dysku twardym. A co więc

Krok po kroku

Odzyskiwanie danych za pomocą PC BaX

Zakładamy, że masz właśnie ustawić na nowo Windows, i że umieściłeś przedtem wszystkie najważniejsze dane w jakimś bezpiecznym miejscu.



- 1** Włącz system za pomocą dyskietki startowej Windows i wpisz FDISK. Jeśli zostaniesz zapytany, czy chcesz włączyć obsługę dużych dysków, wybierz T. Wybierz "Wyświetl informacje o partycjach" - jeśli twój system wymieni tylko jedną partycję, przeskocz do punktu 2. Jeśli okaże się, że masz więcej niż jedną partycję, powinieneś otrzymać zapytanie, czy chcesz ujrzeć dyski logiczne w rozszerzonej partycji DOS - wpisz T i potwierdź, że dysk D: istnieje. Przejdź do kroku 3.



- 2** Celem tego kroku jest stworzenie dwóch partycji na twoim dysku twardym. Aby tego dokonać, wróć do głównego menu FDISK i usuń partycję lub logiczny napęd DOS. Wybierz "Usuń podstawową partycję DOS" i kieruj się dalszymi wskazówkami. Wróć do głównego menu FDISK i stwórz partycję DOS lub dysk logiczny DOS, następnie "Utwórz podstawową partycję DOS" i wpisz N - wprowadź rozmiar, który jest o 300Mb mniejszy od całościowej wydajności. Wróć do menu głównego, ustaw aktywną partycję i uaktywnij partycję nr 1 - zaakceptuj domyślną wartość, a kiedy zostaniesz zapytany o logiczny dysk DOS, wybierz domyślny. Wyjdź z FDISK.

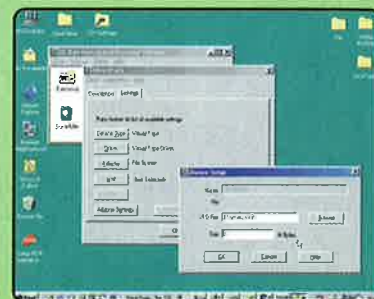
```

C:\MSDOS\Windows 95
(C) Copyright Microsoft Corp. 1981-1999.
C:\MSDOS>cd c:\pcbaX
C:\PCBaX>creatvtd d:\systeme.d
successfully created VTD with the following parameters:
  volume = 0
  blockSize = 512
  offset = 0
  noSupport = 0
  noReverseSkip = 0
  overlappedIO = 0
  current Size = 0
C:\PCBaX>

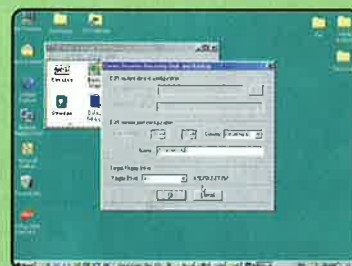
```

- 3** Po zrestartowaniu maszyny za pomocą dyskietki startowej Windows, powinieneś mieć gotowe do sformatowania dwie partycje. Wpisz format c:, a kiedy zostanie zakończony - format d:. W tym momencie możesz przygotować się do instalowania Windows, tak jak zwykle. Nie spiesz się i instaluj wszystkie sterowniki do swojego systemu i określ wszystkie subtelne ustawienia konfiguracyjne, takie jak te dotyczące Internetu czy skrzynki e-mail i dodatkowo wygląd pulpitu, i wszystkie zmiany dotyczące rozdzielczości. Teraz odpal swoją przeglądarkę internetową i przejdź na stronę www.cristie.com, aby ściągnąć i zainstalować PC BaX.

- 4** Wybierz Start, Programy, Tryb MS-DOS i wpisz cd c:, naciśnij Enter, a następnie wpisz creatvtd d:0. Stworzy to wirtualny napęd kaset na twoim dysku D, który się rozszerzy, aby dostosować się do tego, co tam umieścisz. Teraz uruchom PC BaX. Kiedy zostaniesz zapytany, czy mają się odbyć poszukiwania urządzeń (scan for devices), wybierz nie. Teraz wybierz urządzenie do przechowywania (Storage Devices) i kliknij podwójnie stwórz nowy (<Create New>). Wpisz jako nazwę Virtual Tape i następnie kliknij pasek ustawień (Setting Tab). Kliknij Device Type (rodzaj urządzenia) i wybierz wirtualną kasetę (Virtual Tape). Kliknij przyciski Drive i Adapter, wybierając jedyną opcję, która się tam znajduje. W końcu wybierz jednostkę (Unit) i wybierz D:.VTD jako plik VTD (VTD File) oraz 0 jako rozmiar.



- 5** Teraz kliknij ikonę Disaster Recovery w głównym oknie PC BaX. Kliknij DR Backup i wybierz dysk C:, kiedy zostaniesz poproszony wykonania kopii bezpieczeństwa twojego systemu na kasie urządzenia wirtualnego na dysku D. Kiedy zostanie to zakończone, znowu kliknij na ikonę Disaster Recovery i wciśnij Create DR Disk. Wybierz Virtual Tape z okna Device i wpisz D:.VTD do okienka nazwy. Kliknij OK i kieruj się instrukcją, aby wykonać dyskietkę.



- 6** Możesz teraz odzyskać ten domyślny system, w przypadku pojawienia się jakichś problemów. Włóż dyskietkę ratunkową PC BaXa i załaduj na nowo system. Wybierz opcję 3 i następnie zmień Restore Partition na No; dopasuj Format logical drive, aby C: pokazywało Yes, a d: - No. Naciśnij Escape i wróć do głównego menu, a następnie wybierz Start Disaster Recovery (rozpocznij odzyskiwanie). Usunie to wszystkie dane z dysku C i przywróci twój system, zapisany na wirtualnej kasie. Kiedy operacja ta się zakończy, wyjmij dyskietkę, zresetuj maszynę i znowu możesz zawiązać w Windows!

CD-R - Porady

Wyciśnij wszystko ze swojej nagrywarki

Tania kopia zapasowa, zestaw do tworzenia aplikacji multimedialnych lub najlepszy przyjaciel muzyka - napęd CD-RW jest bardzo przydatnym narzędziem. W tym artykule przedstawimy kilka porad, które pomogą wykorzystać wszystkie jego możliwości.

Podobnie jak napędy CD-ROM, nagrywarki CD-RW przechodzą poważne zmiany. Szybkość nagrywania i zestawy funkcji zostały zmienione nie do poznania, ale, co najważniejsze, pojawiło się mnóstwo ciekawego oprogramowania. Wypalenie płytki CD-R wymagało swego czasu tytułu magistra informatyki, ale teraz można stworzyć swój własny krążek w jednym z wielu formatów, przy rozsądnym stopniu trudności. Wiele osób wciąż nie do końca rozumie jak bardzo przydatny i wygodny jest napęd CD-ROM. Dajmy na to cały pomysł wielosesyjnych płyt CD - wykorzystując nagrywarkę CD-R można umieścić dane na krążku CD (tworząc na przykład kopię zapasową), zostawić je, a później dodać następne rzeczy. Dopiero po zamknięciu płyty traci się możliwość dogrywania kolejnych danych. Taka opcja jest doskonała do ciągłego kopiowania ważnych

*Świat nie ma granic,
gdy jesteś dumnym
posiadaczem
nagrywarki CD.*



własnych celów, a nośnik ma bardzo wysoką jakość i kosztuje niewiele więcej niż 5 zł za sztukę.

Jak mogę nagrać moje płyty audio?

Będziesz potrzebował pakiet oprogramowania multimedialnego (polecamy Nero Burning ROM) i źródło danych - albo oryginalne CD z muzyką, albo pliki MP3. Może albo skopiować płytę dokładnie w całości, albo wybrać z niej tylko niektóre utwory. Easy CD Creator 3.5 pozwala na przykład wziąć całą serię płyt audio, wybrać po kilka piosenek z każdej z nich, a następnie nagrać je na nową płytę CD-R. Otrzymywanie muzyki z oryginalnych płyt jest lepsze, ponieważ przy kompresji utworu do pliku MP3 nie da się uniknąć pewnej utraty jakości. Tworzenie płyty audio ze zbiorów MP3, przy pomocy programu Nero, jest natomiast tak proste jak przenoszenie zwykłych plików pomiędzy katalogami.

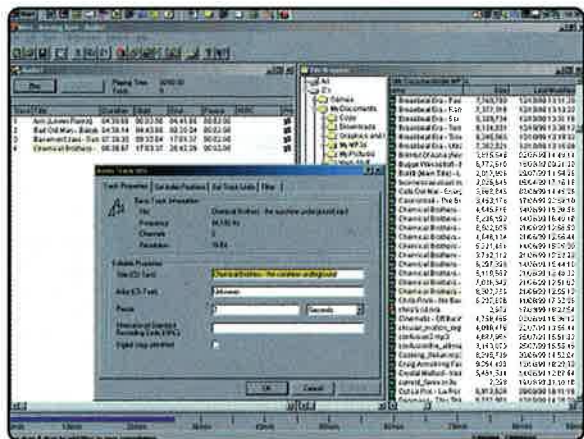
czyli małe komplety plików tak długo, dopóki płyta nie będzie pełna i dopiero wtedy powinno się ją zamknąć. Pamiętaj, że po sfinalizowaniu płyty CD nie można już dodać do niej żadnych danych.

Jak traktować płyty CD-R?

Delikatnie. Ze względu na specjalną strukturę płyt CD-R (szczególnie warstwę z danymi), są one zdecydowanie mniej odporne niż standardowe, tłoczone krążki. W szczególności, powinno się unikać wystawiania CD-Rów na światło słoneczne i ekstremalne temperatury oraz zdecydowanie nie dotykać złotej, zielonej lub niebieskiej powierzchni, gdyż zostawi się na niej tłuste odciski palców.

Jak skopiować płytę CD?

Wiele przyzwoitych pakietów do nagrywania, jak na przykład Nero Burning ROM, czy Easy CD Creator (który posiada osobny, specjalizowany program CD Copier), bez problemu sobie z tym poradzi. Nero skopiuje płytę CD z wykorzystaniem podobnych metod - włóż czysty krążek CD-E do nagrywarki i źródło danych do napędu CD-ROM, wybierz New, CD Copy i wciśnij przycisk Return.



Nero Burning ROM - ze swoim interfejsem "przeciągnij i upuść" stanowi jedną z najciekawszych propozycji na rynku.

danych systemowych, takich jak rejestr Windows, zakładki internetowe, czy książka adresowa e-mail.

Jeżeli posiadasz nagrywarkę CD-R, rozważasz jej kupno lub ktoś podarował Ci stare, wredne urządzenie, z którym dałeś sobie spokój, powinieneś przeczytać ten tekst. Nowe napędy są szybsze i bardziej elastyczne w użyciu, oprogramowanie łatwe w adaptacji do

Przeczytaj to!

Prawo i nagrywarki

Kopiowanie jakiegokolwiek komercyjnej płyty CD-ROM jest aktem kradzieży, podobnie jak ściąganie programów z jednej z grup alt.warez. Jednakże, jeżeli kupiłeś jakiś program i chciałbyś zrobić sobie kopię bezpieczeństwa, trudno wyobrazić sobie, żeby ktoś miał pretensje - nie można tylko tej kopii nikomu pożyczać. Dokładnie rzecz biorąc, nagranie płyty CD-Audio jest również pogwałceniem prawa, jednak, jako że nie jest to bardziej odmiennie od nagrania na taśmę płyty swojego ulubionego zespołu, nikt raczej nie będzie się czepiał. Na pewno przyciągniesz uwagę wymiaru sprawiedliwości, jeżeli zaczniesz oferować nagrane przez siebie płytki z torby podróźnej na Stadionie Dziesięciolecia. Jeżeli policja przylapie Cię na rozprowadzaniu nielegalnych kopii oprogramowania lub płyt z muzyką, zamkną Cię, a później zabiorą Twojego kosztownego peceta. Na zawsze.

Dlaczego używać płyt wielosesyjnych?

Jeżeli chcesz oszczędzić wiele pieniędzy, powinieneś używać płyt wielosesyjnych (multi-session) jak najczęściej. Możesz ciągle dodawać sesje,

Jak używać disk-at-once?

Ponieważ proces nagrywania płyty disk-at-once zapisuje całość danych w jednym przebiegu, jest to najczęściej stosowany sposób dokładnego kopiowania płyt. Wszystkie, dobre zestawy nagrywarek obsługują tę funkcję, a najlepiej ją zastosować, jeżeli chce się uzyskać idealny klon oryginału. Trzeba jednak pamiętać, że jeżeli przerwie się tę operację w trakcie, cała płyta będzie się nadawała tylko do wyrzucenia.

Jakie czyste płyty kupować?

Wydaje się, że istnieje bardzo wyraźny związek pomiędzy ceną płyty, a jej jakością. Na przykład można bez problemu nagrać płytę CD-Audio na tańszej płytce, jak TraxData Silver, ale można mieć ciężkie kłopoty z odtworzeniem tego krążka w stacjonarnych napędach (np. w wieży). Szczególnie przy nagrywaniu muzyki powinno się używać dobrych, złotych płyt. Jeżeli chcesz tylko skopiować dane i nie przechowywać ich zbyt długo, możesz wykorzystać tańsze krążki, ale jeżeli archiwizujesz jakieś ważne informacje, powinieneś zdecydowanie poświęcić tę dodatkową złotówkę, czy dwie na zakup firmowej płytki.

Jak używać 80-minutowych CD?

Osiemdziesięciominutowe płyty CD-R używają o wiele bardziej ściśniętej spirali danych (ścieżki, na której nagrywarka zapisuje wszystkie zera i jedyńki informacji) przez co osiągają lepsze upakowanie bitów. Te płytki będą sprawować się bardzo dobrze, jeżeli Twoja nagrywarka ma dobrą głowicę laserową, ale niektóre, szczególnie tańsze, napędy mogą mieć problemy z odczytem tych krążków. Program taki, jak Nero automatycznie wykryje pojemność płytki CD-R i dostosuje swoje ustawienia. Jako że czyste płyty kosztują tylko kilka złotych, warto wypróbować jedną taką z Twoją nagrywarką.

Jak nadpalić płytę CD?

Nadpalenie płyty CD-R (overburn) polega na zapisaniu danych do części płyty zwanej Lead-Out. Ten obszar jest normalnie zarezerwowany, aby poinformować czytnik, że tutaj kończy się nagranie. Jeżeli nagrywasz dane komputerowe, albo chciałbyś zobaczyć jak twój odtwarzacz CD zachowuje się bardzo dziwnie, możesz dograć nawet do czterech dodatkowych minut na krążek. Będziesz potrzebował właściwej nagrywarki CD-R (z tych nowszych) i oprogramowania (Nero posiada opcję overburn), ale nie zdziwi się, gdy zniszczysz kilka płytek.

Przegląd formatów

Red Book

Czerwona Księga

Znany także jako CD-DA, jest to format zwykłej płytki z muzyką.

Yellow Book

Żółta Księga

Standardowy CD z danymi komputerowymi.

Green Book

Zielona Księga

Format poronionego pomysłu płyt CD-i (CD-Interactive).

Orange Book

Pomarańczowa Księga

Ten format dotyczy komputerowych krążków CD-R. Część pierwsza opisuje dyski magnetoptyczne (CD-MO), Część druga - CD Write Once (CD-WO), a Część trzecia - CD-RW (CD-ReWritable).

White Book

Biała Księga

Format płyt Video CD

Blue Book

Niebieska Księga

Format CD Extra

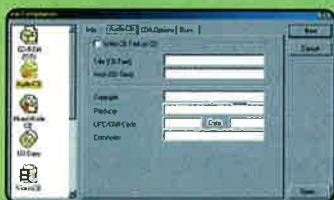
CD Extra

Coraz bardziej popularny format (wiele singli z muzyką wykorzystuje CD Extra), który zawiera zarówno muzykę (umieszczoną na początku krążka) i dane (zazwyczaj sekwencję wideo QuickTime).

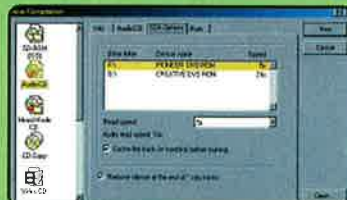
Krok po kroku

Jak stworzyć płytę CD-Audio z plików MP3, przy pomocy Nero?

Wiele dobrych programów do nagrywania płyt CD będzie potrafiło nagrać płytę z muzyką bezpośrednio z plików MP3. Oto jak dokonać tego z Nero...



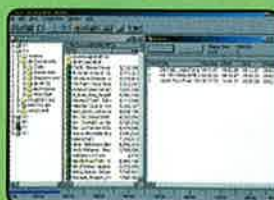
1 Uruchom Nero, a pojawi się okienko wyboru rodzaju płyty. Kliknij na ikonę Audio CD po lewej stronie, a następnie na zakładkę Audio CD. Jeżeli Twoja nagrywarka obsługuje CD Text, wpisz dane utworów na Twojej płycie w odpowiednie pola. Pojawi się to potem, jako CD Text na nowszych odtwarzaczach CD.



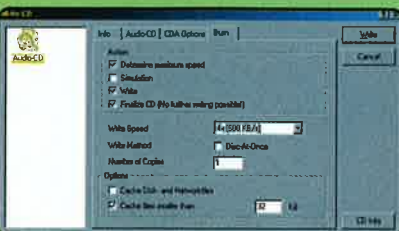
2 Teraz kliknij na zakładkę CDA Options. Upewnij się, że opcje Cache Track on Hard Disk i Remove Select at the End of CDA Tracks są wybrane. Pierwsza jest bardzo ważna, gdyż praktycznie eliminuje błędy przy nagrywaniu, ponieważ wykorzystuje najszybszy dysk komputera do przechowywania zapisywanych danych.



3 Wybierz zakładkę Burn. W sekcji Action zaznacz wszystko oprócz opcji Simulation, chyba że masz starszy napęd CD-R, który wymaga, aby zaznaczono wszystkie opcje. Nero powinien automatycznie wykryć maksymalną szybkość twardego dysku, ale możesz ją trochę obniżyć, jeżeli masz starszy napęd.



4 Kliknij na przycisk Now, a zobaczysz główne okno wyboru plików - pierwsza pokazuje zawartość dysku, a drugie przyszłej płytki. Wszystko, co musisz teraz zrobić, to przeciągnąć pliki MP3s, które chcesz zapisać na płycie, z okna z plikami do okna Audio. Miej oko na niebieski pasek na dole, który mówi ile zostało miejsca.



5 Zmień kolejność utworów poprzez przesuwanie plików w oknie Audio albo dodaj filtry, klikając prawym przyciskiem na piosenkę i wybierając Properties. Kiedy już wszystko ustawisz, wybierz Write CD z menu File, a następnie kliknij Write. Twoja płytka zostanie teraz wypalona - na nagrywarkę 4x zajmie to około 20 minut dla pełnego 74-minutowego CD.



Jak skonfigurować komputer pod nagrywarkę?

CDR-Win jest wygodnym i interesującym programem, który obsługuje każdą nagrywarkę.

Ważne jest, aby wszystkie napędy CD, wykorzystujące interfejs IDE (ATAPI), umieścić na osobnym kanale niż szybkie twarde dyski, ponieważ w przeciwnym wypadku będą one wszystkie pracowały z prędkością najwolniejszego urządzenia. Jeżeli kopiujesz dużo małych plików na płytki, pamiętaj o regularnej defragmentacji twardego dysku. Nagrywarki z interfejsem SCSI są zdecydowanie lepsze od wersji IDE, po prostu dlatego, że posiadają one o wiele większą przepustowość oraz stabilność transferu i dlatego są bardziej odporne na błędy. Jeżeli kopiujesz dużo płyt, nagrywarka w wersji SCSI jest w zasadzie wymagana. Jednym z częstych błędów, przy obsłudze nagrywarek, jest używanie zbyt długich kabli - jeżeli często pojawiają się błędy, sprawdź, czy kable są dobrze docięnięte i czy nie są zbyt długie (szczególnie w przypadku urządzeń SCSI). Duże ilości pamięci RAM, jak w każdym zastosowaniu peceta, także się przydadzą.

Thum, Lukasz Nowak

Karty graficzne

Przewodnik po świecie akceleratorów 3D

Bez względu na rodzaj posiadanego hardware'u, twoja karta graficzna może naprawdę wpłynąć krytycznie na sposób wyglądu twojego peceta. Dlatego, że...

Wypowiedz słowa "karta graficzna" do swojego miłego sprzedawcy w pobliskim kiosku, a z pewnością narażysz się na podejrzliwe spojrzenie z jego strony. Bez wątpienia nawet dość zaawansowani użytkownicy pecetów uważają karty graficzne za tajemnicze stworzenia. A więc zacznijmy od początku. Twój komputer wykorzystuje swoją kartę graficzną do przemiany surowych danych w sygnał, który może zostać wyświetlony na twoim monitorze. Kiedy podłączysz monitor z tyłu swojego peceta, zwykle przytwierdzony on zostanie do karty graficznej. Niezależnie od szybkości twojej maszyny to karta graficzna decyduje o jakości obrazu na wyświetlaczu oraz o tym, jak szybko twój ekran zostaje uaktualniany (średnio od

75 do 120 razy na sekundę). Kontrolowanie tego, co i jak karta graficzna wysyła na monitor nie jest takie trudne w przypadku Windows. Jeśli klikniesz prawym przyciskiem myszki na tle swojego pulpitu, pojawi się krótkie menu. Wybierz w nim Właściwości, a następnie pasek Ustawienia, a już jesteś na właściwej drodze - powinieneś ujrzeć obrazek swojego monitora z przedstawieniem na nim miniaturowej wersji swojego pulpitu. Pod tym zobaczysz napis: Monitor, gdzie dalej widnieje nazwa twojego monitora i karty graficznej. Może to brzmieć tak: ADI na ATI 3D Rage Pro (lub, jeśli masz szczęście, Sony Trinitron na 3dfx Voodoo 3500). Co ważniejsze, z ekranu tego możesz zmienić głębię kolorów na ekranie. Dzisiejsze karty graficzne mogą "wyciągnąć" 32-bitową głębię w True Color, choć w przypadku starszych programów multimedialnych możesz być poproszony o zmianę do 8-bitowych 256 kolorów lub 16-bitowych 65.536 kolorów w trybie High Color.

Rozdzielczość

Kolejnym ważnym ustawieniem w oknie Monitor jest rozdzielczość ekranu. Od momentu zakupu swojej maszyny mogłeś nigdy nie brać tego pod

uwagę, ale ta opcja może nadać całkowicie nowego sensu dla wyglądu i klimatu do tego, co twój komputer wyświetla. Jedyne, co musisz zrobić, to przemieszczenie suwaka zatytułowanego Obszar ekranu na prawo, w celu podbicia rozdzielczości. Wartość tego ustawienia mierzona jest w pikselach, które wyciśniesz ze swojego ekranu. Zwykle po-



Żargon

Częstotliwość odświeżania

Częstotliwość, z jaką twój monitor uaktualnia obraz. Zwykle podawany jest w Hercach (Hz). Można spokojnie zaakceptować wszystko powyżej 75Hz.

działka zaczyna się od 640x480 i dochodzi do opcji takich jak 800x600, 1024x768 i 1280x1024. W zależności od mocy twojej karty graficznej, dostępne rozdzielczości ekranu mogą nawet dojść do 2048x1536. Paradoksalnie, im wyżej idziesz, tym mniejsze wszystko się staje na ekranie. 800x600 to dość dobre ustawienie do standardowego użytkowania komputera. To rozdzielczość, dla której jest zaprojektowana większość stron w Internecie. Ponadto, jeśli twojej karcie graficznej brakuje mocy, wybór bardzo wysokiej rozdziel-

Nic dziwnego, że nawet dość zaawansowani użytkownicy pecetów uważają karty graficzne za tajemnicze stworzenia.



Dzięki dobrej karcie graficznej uzyskasz realistyczne wybuchy, ostre obrazy i barwne podświetlenia.



Bez dopalacza 3D gry mogą sprawiać wrażenie postrzępionych, a oświetlenie jest raczej żałosne.

Gra w dopalanie

Układy graficzne są tak naprawdę najaktywniejszą częścią technologii PC. Nowe modele wychodzą szybciej niż nowe procesory Intel'a i w każdej ich nowej generacji pojawiają się kolejne zastępy powalających, specjalnych cech, czemu towarzyszy nowy żargon!

Najnowszą dzieciną na rynku jest chipset nVIDIA GeForce 256. nVIDIA to firma amerykańska, która sprzedaje swoje układy przede wszystkim innym producentom, takim jak Creative Labs, Asus czy Elsa. A więc na urządzeniach wszystkich tych firm ujrzysz nowy chipset GeForce (czego z resztą dowodzi nasze małe porównanie na stronie 167). Karty oparte na tym układzie mają gigantyczną moc obliczeniową i są właśnie tym, czego potrzebujesz, jeśli myślisz o ugrzaniu swojego sprzętu, aby dostosować go do grania w najnowsze tytuły i sprawić, żeby było to jeszcze możliwe w najbliższym roku lub za dwa lata.

Sedno sprawy tkwi w tym, że karty GeForce mogą obsługiwać efekty świetlne i obliczenia zmiany 3D (ruchu), za które wcześniej był odpowiedzialny główny procesor komputera.

Dzięki mniejszemu obciążeniu procesora cały system posiada trochę więcej wolnych zasobów, z których mogą skorzystać bardziej ambitne grafiki. Jedną z pierwszych gier, która będzie obsługiwała cechy GeForce jest Evolva - unikalna gra z przerażającymi, gigantycznymi potworami w roli głównej.



Erazor X produkcji Elsa to jedna z nowych kart, wykorzystujących chipset nVIDIA GeForce 256. Ceny zaczynają się od 199 GBP - co nie jest zbyt wygórowane, biorąc pod uwagę moc, ale lepiej będzie chyba poczekać, aż pojawi się więcej gier, które będą w stanie skorzystać z zalet oferowanych przez ten standard.

czości (lub też głębi kolorów) może ją poważnie spowolnić. Gdy twoja karta jest przepracowana, szybkość, z jaką twój ekran jest odświeżany, spadnie i dostrzeżesz wyraźne szarpanie. Masz do wyboru, co to w twoim przypadku spowoduje - ból głowy lub mdłości. A zatem uważaj! Szybkość i moc twojej kar-

ty równo dwu- jak i trójwymiarową akcelerację. Podczas gdy to pierwsze jest ważne w przypadku uruchamiania Windows i aplikacji graficznych, takich jak Paint Shop Pro, to drugie staje się istotne, gdy myślisz o graniu. W przeszłości dobre dopalanie 3D było dostępne jedynie dzięki zakupowi odpowiedniej

lepiej jest kupić taką, która jest wyposażona w akcelerację 2D i 3D na tej samej płycie.

Pamiętaj o pamięci

Kolejny czynnik, który wpływa na moc twojej karty graficznej to ilość pamięci na płycie lub RAM. Jest to bardzo ważny element, ponieważ umożliwia on twojej karcie przechowywanie i wykonywanie danych, które zostaną wyświetlone w dużych pakietach, a w przypadku grafiki 3D może on trzymać pod ręką dane, które składają się na trójwymiarowy świat, który możesz podziwiać, bez konieczności ciągłej wymiany informacji z twoim głównym systemem RAM. Bazowa ilość RAM na twojej płycie głównej to około 8 MB, ale jeśli chcesz używać swojego peceta na wyższych rozdzielczościach lub grać często w gry 3D, wskazane jest bardziej zaopatrzenie się w kartę z 16 lub 32 MB pamięci. Jak widzisz, karta graficzna to kluczowy składnik twojej architektury hardware.

Wybierz kartę

PCI czy AGP?

Zanim wymienisz swoją kartę graficzną, musisz się dowiedzieć, czy twój pecet posiada slot zaawansowanego portu grafiki (advanced graphic port - AGP). Jeśli twoja maszyna ma dwa lata lub mniej, prawdopodobnie jest wyposażona w gniazdo AGP. Jeśli nie, nie ma się co martwić - PCI może być prawie tak samo szybki, a wiele nowych kart graficznych oferowanych jest zarówno w wersjach AGP, jak i PCI. W rzeczywistości 3DFX właśnie stworzył nową wersję PCI swojej popularnej karty graficznej Voodoo 3000. Jeśli nie jesteś pewny, jaki slot posiadasz, otwórz obudowę swojego peceta i zajrzyj do środka. Karta graficzna to ta, do której podłączony jest twój monitor. Jeśli jest ona w krótkim brązowo-bordowym złączu zaraz przy procesorze, prawdopodobnie jest to model AGP. Jeśli umieszczona jest w slotcie kremowobiałym, masz model PCI. Uwaga: Zwykle w tańszych maszynach układ graficzny jest zintegrowany z płytą główną. Dokonanie upgrade'u czegoś takiego to prawdziwa męka, ale nie jest to niemożliwe.

ty graficznej zależą od dwóch głównych czynników. Po pierwsze, chodzi o ich chipset. Te najbardziej standardowe są produkowane przez firmy, takie jak ATI, S3, Matrox, 3dfx oraz nVIDIA. Nowoczesne karty tych twórców obsługują za-

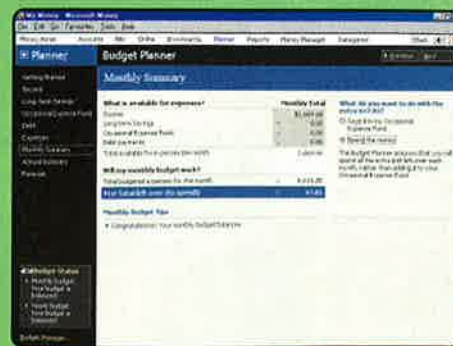
karty 3D, którą wkładałeś do gniazda w swoim komputerze, mimo obecnej w niej normalnej karty graficznej, ale obecnie, jeśli decydujesz się na unowocześnienie swojej karty graficznej, naj-

Oszczędności i budżet

Co jest najtrudniejsze w świecie (jeśli chodzi o finanse)? Oszczędzanie pieniędzy. Tak jak praca wykazuje tendencję do rozrastania się, by wypełnić cały nasz czas, tak fundusze wydają się kurczyć, by nie przekroczyć ceny rzeczy, którą mamy kupić. Innymi słowy, nigdy jak się wydaje, nie zostaje nam żadna nadwyżka, niezależnie od tego, z czym zaczynamy.

Jedyny sposób, żeby temu zaradzić, to postawić solidną tamę, żeby kasa nie mogła, chlupiąc głośno, przelać nam się przez palce. Pierwszym krokiem przy rozpoczęciu pracy z programem obsługi finansów domowych jest przygotowanie budżetu. Można go oprzeć na dotychczasowych wydatkach lub zaprojektować od początku na podstawie naszej decyzji o tym, ile powinniśmy wydawać. Gdy już to zrobimy, stwierdzimy - miejmy nadzieję - że pod koniec miesiąca zostaje nam trochę gotówki. A jeśli nie, z powrotem do planowania...

Naszym zadaniem jest dopilnować, byśmy mieścili się w ramach naszego miesięcznego budżetu - program może ostrzegać przed zbyt wysokimi wydatkami i tworzyć wykresy ilustrujące naszą obecną sytuację. Quicken może przy okazji pomóc nam oszczędzać w inny sposób. Określamy, ile będziemy potrzebować, a program odciąga co miesiąc określoną sumę z naszego budżetu, ukrywając dane, byśmy nie czuli pokusy jej nieuzasadnionego wykorzystania.



Zarówno Money, jak i Quicken mogą tworzyć budżety automatycznie lub też pozwalają użytkownikowi decydować, ile powinien wydawać i na co.

rzystać te informacje do tworzenia raportów o charakterystyce naszych wydatków; jeśli nam się podoba, możemy sobie zażyczyć, by program przygotował dla nas budżet domowy, biorąc pod uwagę nasz sposób zarządzania pieniędzmi w przeszłości.

Za pomocą tego programu możliwe jest również tworzenie innych raportów, wszystkie służą do tego, by pomóc nam ustanowić kontrolę nad naszymi finansami. Pamiętajmy, że informacje te są przeznaczone wyłącznie do naszego użytku, więc nie musimy zagłębiać się w nudny finansowy świat zestawień bilansowych i tabel winien/ma. Kontrolowanie swojego budżetu nie jest sztuką dla sztuki, może ono nam naprawdę pomóc lepiej wykorzystywać nasze pieniądze czy to przez zmniejszenie odsetek, które musimy płacić, czy przez uświadomienie nam, ile wydajemy na rzeczy, które nie są dla nas rzeczywiście ważne. Może nawet stać się niezłą zabawą.

Jak to zrobić?

Powiedzieliśmy, że programy do obsługi budżetu domowego są łatwe w użyciu, ale co to znaczy w praktyce? Obydwa wspomniane programy pozwalają nam kontrolować różnego rodzaju rachunki - oszczędno-

ściowo-rozliczeniowe czy lokaty terminowe. Odbija się to za pośrednictwem rejestrów, na których znajduje się lista wszystkich transakcji związanych z tym rachunkiem. Każda transakcja zostaje zapisana z datą, sumą i - jeśli decydujemy się na rejestrowanie celów, na które wydajemy pieniądze - kategorią. To może już nam wystarczyć. Jeżeli skrupulatnie wprowadzamy te transakcje do rejestru, program będzie w stanie określić, ile pieniędzy znajduje się na każdym z naszych kont - nie trzeba już dzwonić do banku, czekać na miesięczny wyciąg albo, co gorsza, zgadywać. Gdy otrzymamy już wyciąg z konta, możemy go porównać z naszymi zapisami - proces ten nazywany jest badaniem zgodności. Jeżeli sumy i transakcje tworzą podobny bilans, wszystko w porządku. Jeśli nie, można albo wprowadzić poprawki w swoim rejestrze, albo zatelefonować do banku, żeby sprawdzić, co to za kombinacje. Jest to podstawowa księgowość i łatwo ją prowadzić. Dla tych, u których struktura dochodów i wydatków przedstawia się w sposób bardziej skomplikowany, stworzono dwa bardziej zaawansowane programy - Quicken oraz Money. Można ich używać do monitorowania wyników funduszy inwestycyjnych i rejestrowania dywidend. Możliwe jest

Dwa najlepsze programy

Money 2000

Producent: Microsoft

Cena: 200 zł w wersji Standard, 350 zł w wersji Financial Suite

Money 99 i Quicken są produktami bardzo do siebie podobnymi, tak pod względem opcji, jak i działania. Quicken jest być może nieco lepiej przystosowany dla rynku brytyjskiego, ale zaletą Money jest fakt, że w wielu nowych komputerach dodaje się go za darmo do zestawu! Jeśli jesteśmy posiadaczami Money i jesteśmy z niego zadowoleni, nie ma potrzeby go wymieniać na inny.

Quicken 2000

Producent: Intuit

Cena: 200 zł w wersji Standard, 350 zł w wersji Deluxe

Quicken 2000, długo panujący na rynku brytyjskim, teraz tak jak i Money posiada własną doskonałą stronę z podsumowaniem i wszystkie narzędzia do obsługi budżetu, których tylko mogliśmy potrzebować. Łatwo się go obsługuje, można go prosto dostosować do własnych potrzeb, łącznie ze zmianą schematu kolorystycznego. Dość dobrze radzi sobie również z rachunkami firmy i VAT-em.

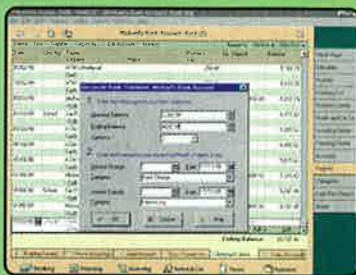
nawet wykorzystanie ich w zarządzaniu pakietami akcji. Co więcej, każdy z tych programów może posłużyć do prowadzenia księgowości małej firmy, ponieważ oba posiadają narzędzia do obsługi VAT oraz podstawowych raportów dotyczących pracy przedsiębiorstwa. Są więc idealne dla ludzi posiadających własne firmy, którzy jednak nie muszą jeszcze prowadzić skomplikowanej księgowości.

Czy warto?

Warto podkreślić raz jeszcze, że każdy z tych programów może usprawnić zarządzanie naszymi finansami, w jakikolwiek sposób zdecydujemy się go używać. Obydwa zaprojektowane zostały tak, by zawierały wiele narzędzi i opcji, które możemy wykorzystać zgodnie ze swoją wolą, lecz możemy ograniczyć się tylko do tych, których jak nam się wydaje, aktualnie potrzebujemy. Nawet jeżeli wykorzystujemy programy do obsługi budżetu domowego tylko w celu zapisywania aktualnego stanu swoich rachunków, robimy duży krok naprzód w dziedzinie kontrolowania naszego budżetu. Jed-

Jak to zrobić?

Programować płatności stałe



1 Można oszczędzić wiele czasu i zmarnowanego wysiłku, programując wysokość płatności, które musimy regularnie uiszczać. Tu, na przykład, określiliśmy w ustawieniach programu Microsoft Money 99 wysokość miesięcznej raty kredytu mieszkaniowego. Będzie ona umieszczona w rejestrze pod odpowiednią datą każdego miesiąca.



2 Ustalane przez nas płatności stałe możemy analizować za pomocą Kalendarza rachunków programu Money. Tu widok jednego miesiąca ze wszystkimi stałymi płatnościami, umieszczonymi pod odpowiednimi datami. By zbadać dokładniej wybraną pozycję lub dodać nową płatność w tym samym terminie, klikamy podwójnie na odpowiednią datę.

nak każda z tych aplikacji posiada znacznie większe możliwości. Na początek mogą one pomóc zaoszczędzić więcej niż same kosztują.

Zainwestowanie w programy zarządzające może zapobiec przykrym niespodziankom związanym z naszymi finansami. Będą one stanowić pomoc w planowaniu wydatków na przyszłość, zarządzać funduszami, które posiadamy, bardziej efektywnie i stanowić rękojmię, że wydajemy pieniądze na rzeczy naprawdę potrzebne. Na przykład... no cóż, na prenumeratę CD-Action. Nieźła myśl!

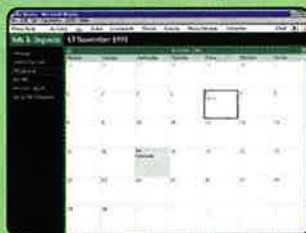
Tłum. Piotr Domański

Jak to zrobić...

Sprawdzanie zgodności rachunków



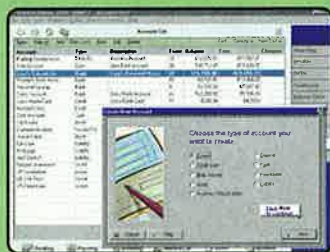
1 Jedną z zalet rejestrowania wszystkich transakcji jest fakt, że możemy dzięki temu sprawdzić czy w banku nie popełniono pomyłek (bardzo rzadkie), lub czy nie podpisaliśmy rachunków, o których potem zupełnie zapomnieliśmy. Gdy otrzymujemy wyciąg, wprowadzamy po prostu do programu stan konta z początku i końca rachunku.



2 Następnie wyświetlane jest okno zawierające wszystkie transakcje, które wprowadzone zostały od ostatniego badania zgodności. Oznaczamy te, które możemy potwierdzić, modyfikujemy lub dodajemy dodatkowe wydatki, tak by na końcu uzyskać różnicę równą zero. Robi się to szybko i łatwo, a dzięki temu śledzimy stan swoich finansów.

Jak to zrobić...

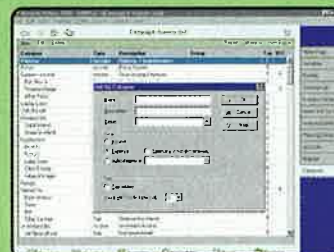
Zrozumieć strukturę naszych wydatków



1 Tak więc zdecydowaliśmy, że czas już ująć w karby nasze wydatki. Pierwszym zadaniem będzie teraz ustalenie, gdzie się nasze pieniądze podziałają. Żeby to zrobić, należy w swoim programie, do obsługi budżetu domowego, założyć rachunek, w którym odzwierciedlone zostaną wszystkie rachunki, które posiadamy na różnego rodzaju kontach bankowych czy w spółdzielni mieszkaniowej, czy też jeszcze gdzie indziej.



3 Teraz, gdy wprowadzamy bieżące transakcje do rejestru programu, należy się upewnić, że przyporządkowujemy je do odpowiedniej kategorii z naszej listy. Program wykorzystywać będzie te informacje, by analizować wszystkie nasze transakcje, wyświetlając dla każdej kategorii sumy pośrednie. Nie zawsze będą to wiadomości, których oczekiwaliśmy...



2 Teraz, gdy wiemy już, gdzie są nasze pieniądze, należy sporządzić listę rzeczy, na które je wydajemy. Tworzymy kategorie, takie jak Czynsz, Paliwo, Żywność itp. Program zaproponuje listę typowych wydatków domowych, ale możemy z niej usunąć te, które są zbędne i dodać własne.



4 A oto wynik. Quicken, na przykład, wyświetli zarówno wykres słupkowy, jak i kołowy odzwierciedlające strukturę naszych wydatków w wybranym okresie. To tylko niektóre z dostępnych wykresów - każdy z nich może być dostosowywany do potrzeb użytkownika.



Obsługa własnego przedsiębiorstwa

Oczywiście można również znaleźć programy księgowe wspomagające prowadzenie własnego przedsiębiorstwa. Małe i średnie firmy często zatrudniają księgowych, ale jeśli wykonujemy całą pracę samodzielnie, musimy również sami prowadzić rachunki. Na szczęście istnieją pakiety specjalnie dla takich osób, które nie obciążają niepotrzebnie użytkownika terminologią z dziedziny rachunkowości. No, w każdym razie, minimalnie.

Prowadzenie rachunków firmy różni się od obsługi budżetu domowego, przede wszystkim dlatego, że w księgowości używa się innej terminologii i stosuje odmienne procedury. Dlaczego w ogóle ma nas to obchodzić? Otóż nawet jeżeli pracujemy w jednoosobowej firmie, prawdopodobnie będziemy potrzebować pomocy zawodowego księgowego do takich operacji, jak na przykład uzyskiwanie zwrotu podatków, obsługa VAT-u, i by poradzić się w różnych sprawach związanych z rachunkowością. Dlatego też powinniśmy prowadzić zapisy operacji finansowych w formie zrozumiałej dla specjalistów, najlepiej z wykorzystaniem oprogramowania, którego i oni używają, tak by pod koniec roku po prostu przekazać im dane na dyskietce, bez konieczności przygotowywania specjalnie sformatowanych zestawień. Dwa najlepsze programy dla małych firm to Quick Books i Mind Your Own Business. Obydwa obsługują prowadzenie ksiąg, tabelę księgową, VAT, faktury, rachunki do zapłaty i wszystkie standardowe zestawienia księgowe. Zapytajmy naszego księgowego, który program poleca. Jeżeli potrafimy się co do tego porozumieć, nasza rachunkowość na tym tylko skorzysta.



QuickBooks to jeden z kilku doskonałych, tanich pakietów księgowych, zaprojektowanych dla małych przedsiębiorstw i tych, którzy nie są zawodowymi księgowymi!

Rady

Zbieramy rachunki

Nie musimy codziennie palić pliku największych rachunków - trzymajmy je, wraz z odcinkami transakcji dokonanych za pomocą kart kredytowych, w szufladzie, a raz w tygodniu wprowadzajmy dane do komputera.

Wybiegamy w przyszłość

Programy księgowe nie tylko kontrolują aktualny przepływ środków. Jeżeli wprowadzimy do programu wartości płatności stałych i określimy wielkość budżetu domowego, będziemy mogli przewidzieć, jaki będzie stan naszych kont w przyszłym miesiącu, roku, a może nawet za dziesięć lat.

Nie zapominajmy o najważniejszym! Gdy wprowadzamy dane dotyczące stanu naszego budżetu, uwzględnijmy wszystko, ponieważ wtedy program będzie w stanie precyzyjnie oszacować nasze zasoby w dowolnym momencie.

Muzyka w MP3

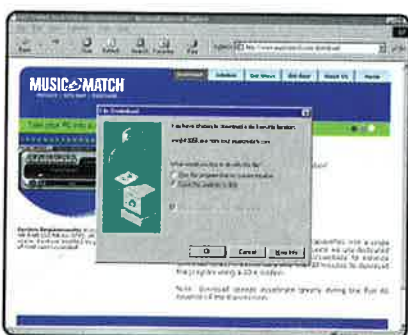
Jak to zrobić...

Wiedząc, jak pobrać z internetu pliki MP3 na nasz komputer otwieramy się na wspaniały świat muzyki. Zanim zaczniesz...

Każdy, kto ostatnich kilku miesięcy nie spędził w jaskini, musiał zauważyć, że w przemyśle muzycznym trwa pewnego rodzaju rewolucja. Ledwie odłożyliśmy do lamusa nasze magnetofony, zamieniając je na rekordery DAT, tylko po to, by złomować je i kupić odtwarzacz MiniDisc, a tu już pojawił się MP3. MP3 to najnowszy format zapisu i nośnik muzyki. Zastosowana w nim została niezwykle wydajna technika kompresji, tak że w końcu można posłuchać muzyki wysokiej jakości odtwarzania w internecie, nawet podczas pobierania stron. Małe odtwarzacze MP3 można już kupić w sklepach, jednak dla użytkowników pecetów najlepszą wiadomością jest to, że program do odtwarzania takich plików można pobrać z internetu i natychmiast zagłębić się w świat muzyki.



1 Istnieją różne programy do odtwarzania MP3. Naszym zdaniem MusicMatch Jukeboxis należy obecnie do zdecydowanie najlepszych. Można znaleźć go na stronie firmy MusicMatch (www.musicmatch.com). Odtwarzacz w wersji podstawowej można pobrać za darmo, jeżeli zależy nam na jakości płyty CD i innych gadżetach, należy za 30\$ zakupić uaktualnianie do wersji pełnej.



2 Jednak to pozostawmy zagorzałym fanom i specjalistom od multimedialów, na razie załadujemy wersję podstawową. Po wypełnieniu krótkiego formularza, gdzie wprowadzamy swoje imię, nazwisko i adres e-mail, zaczyna się pobieranie właściwej strony. Klikamy na jedną ze stron z listy (gdy my rejestrowaliśmy się, wszystkie adresy były amerykańskie) i pojawia się pole dialogowe (standardowe dla pobierania jakichkolwiek plików z internetu), zaznaczamy opcję "Save this program to disk". Do pobrania jest około 4 Mb, więc może to potrwać kilka minut, ale warto poczekać.



3 Gdy pobierzemy już plik, klikamy na niego dwukrotnie; będzie on działał, tak jak standardowy instalator. MusicMatch Jukeboxis funkcjonuje jako samodzielna aplikacja i domyślny plug-in przeglądarki. Po kliknięciu przycisku "Play" obok nazwy pliku MP3 na dowolnej stronie, program uruchomi się automatycznie. Jeżeli przeglądarka jest aktywna, może zaistnieć konieczność ponownego uruchomienia systemu, by zacząć korzystać z Jukebox (po włożeniu do napędu pierwszej płyty CD audio, program przez kilka chwil będzie się dostosowywał ustawieniom).



4 Gdy MusicMatch Jukeboxis jest już za instalowany, można przystąpić do poszukiwania plików MP3. Nie trzeba będzie szukać daleko. Wchodzimy na stronę www.mp3.com, gdzie znajdziemy tysiące tych drobniaków. Nie ma tam wielu (albo wcale) sławnych nazwisk, lecz za to mnóstwo świetnych kawałków autorstwa wschodzących gwiazd i mniej znanych kapel. Klikamy przycisk "Lo Fi Play" obok nazwy pliku, aby go odsłuchać lub "Download", by go zapisać na twardym dysku ("Hi Fi" działa tylko przy połączeniach bardzo szybkich).



5 Po lewej stronie okna Jukebox znajduje się suwak, który porusza się zgodnie z tempem odtwarzania utworu. Po prawej stronie jest lista utworów odsłuchanych w bieżącej sesji. Można dostosować wygląd Jukeboxa, wykorzystując jeden z wielu tematów dołączonych do programu - klikamy menu "Options", następnie "View", potem "Change Theme". Tematy można także pobrać z internetu. Odtwarzacz Windowsa nigdy nie wyglądał tak seksownie!



"Open" nad listą utworów z prawej strony, następnie ikonę CD audio w kolumnie "Music Sources", w polu dialogowym "Open Music". W oknie pojawi się lista wszystkich utworów - możemy wśród nich wybierać i dodawać do nich nowe, tworząc własną listę do odtworzenia - "playlist".



7 Można zapisywać utwory z płyty CD audio i zapisywać je w formacie MP3 na dysku twardym, by nie przekładać ciągle płyt. Otwieramy menu "Opcje", wybieramy "Widok", a następnie "Show Recorder", po czym pojawia się okno zapisu. W nim wprowadzamy tytuły albumów i utworów oraz nazwiska wykonawców. Ta funkcja MP3 jest nieco kontrowersyjna ze względu na piractwo, jednak jeżeli nie rozpowszechniamy nagranych na swój dysk utworów, możemy to robić legalnie na podobnej zasadzie, jak nagrywamy na kasety magnetofonowe materiał z albumu na CD.



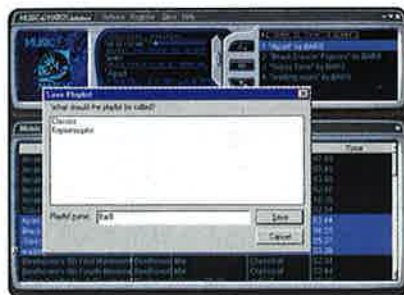
8 Klikamy przycisk MusicMatch, a Jukebox zapisze wszystkie wybrane wcześniej utwory. Trwa to o wiele krócej niż odtwarzanie płyty, ponieważ napęd CD-ROM

działa z prędkością wielokrotnie wyższą niż odtwarzacze CD. Jukebox zapisze następnie utwory na dysk twardy, a nasza rola jest już skończona. Tytuły utworów i inne informacje o nich posłużą nam potem do uporządkowania ich w bibliotecę muzyczną - Music Library.



9 Bibliotecę można przeglądać z menu "Opcje/Widok". Znajduje się tam lista wszystkich utworów MP3, zapisana w formie bazy danych. Każdemu utworowi przypisany jest jeden wiersz, w kolumnach podane są tytuły, gatunki, wykonawcy itd. Układ i szerokość kolumn można zmienić, przeciągając ich nagłówki, można sortować je alfabetycznie, według dowolnych kryte-

riów, klikając raz nagłówek kolumny. Możemy stąd przeglądać całą swoją kolekcję muzyczną i układać listy do odtwarzania...



10 Listę utworów do odtwarzania - "Playlist" - można utworzyć, przeciągając tytuły wybranych utworów do okna "Playlist", znajdującego się po prawej stronie u góry - MusicMatch Jukebox będzie je odtwarzał automatycznie. Lista ta ma charakter tymczasowy i znika po wyjściu z programu. Można ją zapisać (przycisk "Save" na górze) i otworzyć, używając okna dialogowego "Open Music" - tym razem wybieramy opcję "Playlist" i szukamy interesującej nas listy. Program ten ma jeszcze wiele wspaniałych tajemnic, lecz ich odkrycie pozostawiamy użytkownikom!

Tłum. Piotr Domański

Przeglądarki WWW

Navigator, Explorer i może coś jeszcze ...

Przed wynalezieniem przeglądarek WWW surfowanie oznaczało wyłącznie rodzaj sportu plażowego. Teraz jest przepustką do świata informacji. Przyjrzyjmy się zatem bliżej temu wspaniałemu wynalazkowi.

Sieć WWW i przeglądarka są nierozłączną parą - tak, jak Żwirek i Muchomorek. Nie sposób sobie wyobrazić jednego bez drugiego. Dla większości użytkowników PC, przeglądarka jest jedyną drogą do internetu. Za pomocą tego programu możesz przeglądać miliony wypełnionych informacjami stron fizycznie umieszczonych na komputerach, rozsiągniętych po całym świecie. Możesz korzystać z kolekcji obrazków, zasobów wideo, tekstów, nagrań dźwiękowych, dostarcza-

nych bezpośrednio do Twojego komputera. Czołowe przeglądarki integrują także w jednym pakiecie wszystkie pozostałe, potrzebne internaucie, usługi takie, jak obsługa poczty elektronicznej, komunikacja bezpośrednia (instant messaging), FTP, grupy news.

Jak pracuje ten wspaniały program? Wszystko sprowadza się do wyjaśnienia znaczenia czteroliterowego skrótu HTML, który oznacza Hyper Text Markup Language. Jasne, aby oglądać strony WWW nie musisz nic wiedzieć o tym języku, ale jest to całkiem ciekawa i użyteczna informacja. Wszystkie strony WWW, które oglądasz, zostały napisane właśnie w HTML-u. Jeżeli kiedykolwiek zapisałeś na swoim dysku jakąś stronę inter-



netową i następnie otworzyłeś ją w Notatniku (lub innym edytorze tekstowym), mógłś zobaczyć dziwną mieszaninę zwykłego tekstu i niezrozumiałych poleceń HTML. W porównaniu z "prawdziwymi" językami programowania, takimi jak Pascal czy C nie jest to zbyt skomplikowany język - jego możliwości wystarczają jednak do obsługi grafiki, wideo, dźwięku, tekstu, tabel i prostych formularzy. Twoja przeglądarka jest czymś w rodzaju tłumacza. Przekłada HTML-owe hierarchie na zawierające elegancko sformatowany tekst i pięknie rozmieszczone grafiki strony WWW, które doskonale znamy i ko-



Internet Explorer 5, firmy Microsoft, jest najpopularniejszą przeglądarką na rynku.

"Przeglądarkowa wojna"

Historia przeglądarek internetowych została zdominowana przez rywalizację dwóch wielkich firm: Netscape i Microsoft. Dzisiaj wygląda na to, że Microsoft jest w znacznie lepszej sytuacji i jest bliski samodzielnego panowania na rynku. Najnowszy produkt firmy - Internet Explorer 5

jest najczęściej używaną na świecie przeglądarką i ma bardzo dużą przewagę nad konkurencyjnymi rozwiązaniami. Taki układ sił nie trwał od zawsze. Przed kilkoma laty najpopularniejszym programem do przeglądania stron WWW był Netscape

Navigator, a Microsoft miał w stosunku do niego znaczne opóźnienie. W tamtych czasach Microsoft w ogóle nie doceniał roli internetu i Netscape mógł spokojnie rozwijać swój produkt i sprzedawać go jako program shareware. Podobnie jak w przypadku innych oferowanych na zasadach shareware programów, użytkownik mógł go bezpłatnie wypróbować, ale jeżeli chciał korzystać z niego na dłuższą metę, musiał go kupić. Microsoft szybko zauważył, że rynek internetowy to prawdziwa kopalnia złota, i że pozwolił się na tym polu zdystansować rywalom. W pośpiechu przygotował więc własną przeglądarkę WWW i nazwał ją Internet Explorer. Mistrzowskim posunięciem było bezpłatne udostępnienie Internet Explorera od samego początku jego kariery. Netscape, nieświadom zagrożenia, kontynuował dotychczasowy sposób dystrybucji





Navigatora, a udział przeglądarki Microsoftu na rynku rósł i rósł, w końcu wymuszając na konkurencji przyjęcie modelu "darmowego".

Oba konkurujące ze sobą programy przez

wszystkie lata ewoluowały i obecnie Internet Explorer dostępny jest w wersji oznaczonej numerem 5, zaś Navigator zatrzymał się na numerze 4.7. Kontrowersyjną decyzją Microsoftu (toczy się w tej sprawie głośny proces sądowy) było dołączenie Internet Explorera do produkowanego przez siebie systemu Windows. Jeżeli jesteś posiadaczem Windows 95 masz też Internet Explorera 3, jeżeli nabyłeś Windows 98 - masz na płycie IE w wersji 4, a jeżeli niedawno zdobyłeś Windows 98 Second Edition wraz z nim otrzymałeś również najnowszy Internet Explorera 5. Aby stać się właścicielem Netscape Navigatora, musisz włożyć trochę więcej wysiłku - należy w tym celu połączyć się ze stroną firmową www.netscape.com (lub z inną stroną, oferującą bezpłatne oprogramowanie) i ściągnąć wersję instalacyjną pakietu.

Niektórzy użytkownicy internetu wolą korzystać z Internet Explorera, inni nie wyobrażają



Przeglądarka Netscape Navigator jest dzisiaj częścią pakietu Netscape Communicator.

Porady

Wybierz swój dom

Możesz zmienić domyślną stronę, która ładowana jest automatycznie, po uruchomieniu przeglądarki (tzw. strona domowa). Żeby to zrobić, w Internet Explorerze przejdź do strony, którą chcesz uczynić swoją stroną domową, a następnie wybierz z menu Tools pozycję Internet Options i na zakładce General kliknij klawisz Use Current. W Netscape Navigatorze przejdź do menu Edit i wybierz opcję Preferences. Upewnij się, że wybrany jest Navigator i kliknij Use Current Page.

Masz swoją historię?

Twoja przeglądarka zapamiętuje adresy wszystkich stron, które odwiedzasz. Aby ponownie odwiedzić jakąś stronę przy pomocy Internet Explorera, wystarczy kliknąć na klawiszu History w głównym pasku narzędziowym. Powinien utworzyć się specjalny panel (z lewej strony ekranu), w którym możesz odszukać dowolną stronę, odwiedzoną przez Ciebie nawet trzy tygodnie wcześniej. W Netscape należy kliknąć opcję Communicator, po czym pozycję Tools i na końcu History.

Poprawne adresowanie

Aby przenieść się bezpośrednio do wybranej strony WWW, należy podać stosowny URL w pasku adresowym (w IE nazywa się to Address bar, w NN Location bar). Nie zapomnij wcisnąć na końcu enter - w przeciwnym razie nic się nie stanie.

Można by przypuszczać, że osoby niezdecydowane powinny zainstalować oba programy w swoim systemie i korzystać z nich równocześnie. Nie polecamy jednak takiego rozwiązania początkującym użytkownikom komputera, ponieważ zarówno IE, jak i Navigator będą próbowały stać się domyślną przeglądarką dokumentów HTML, co może doprowadzić do nieoczekiwanych konfliktów.

Alternatywne przeglądarki

Chociaż Netscape Navigator i Internet Explorer są dwoma najczęściej używanymi na świecie przeglądarkami internetowymi, jest jeszcze kilka innych programów tego typu także godnych uwagi. Prawdopodobnie najbardziej interesującą alternatywą jest NeoPlanet. Nie jest może

zdefiniowanych wyglądy przy pomocy pojedynczego kliknięcia myszką. Możesz na przykład wybrać temat poświęcony Bruce'owi Lee lub wygląd stylizowany na nową poświatę. NeoPlanet jest dostępny w internecie, na stronie www.neoplanet.com. Wymienne "skórki" dla przeglądarki także możesz ściągnąć z sieci. Po uruchomieniu programu, naciśnij przycisk Skins na pasku narzędziowym, a następnie wybierz opcję Import more skins from the skin archive. Przeniesiesz się do internetowej galerii "skórek", gdzie wybór jest naprawdę imponujący.

Tłum. Janek Jankowski



Czym jest sieć WWW?

W tym artykule używaliśmy określeń takich, jak internet, WWW czy sieć, ale jaka jest pomiędzy nimi różnica? Po pierwsze Internet (lub sieć) określa połączone ze sobą miliony komputerów na całym świecie. Nie ma żadnego centralnego ośrodka sterującego i każdy posiadacz komputera z modemem może włączyć się do niej, uzyskać dostęp do części jej zasobów i przekazywać za jej pośrednictwem informacje. W pojęciu "sieć" mieścić się wiele specjalistycznych usług, poczynając od WWW, poprzez pocztę elektroniczną aż po chat-roomy.

WWW oznacza wyłącznie sieć, składającą się z połączonych ze sobą stron zapisanych w HTML-u, w całości umiejscowioną w obrębie internetu. Jest to jedna z najmłodszych części internetu, ale wzbudzająca największe zainteresowanie. WWW jest przebiegłym źródłem wszelkich informacji. Odpowiedź na prawie każde pytanie, jakie możesz sobie postawić, istnieje gdzieś w przepastnej pajęczynie WWW - do jej odnalezienia musisz użyć swojej przeglądarki.

sobie życia bez Netscape Navigatora. Wybór zależy od indywidualnych preferencji i upodobań. Obie przeglądarki dysponują podobnymi możliwościami, ale różnią się nieco pod względem sposobu działania.

tak szybka jak jeden z dwóch wielkich konkurentów, ale z pewnością znacznie ładniej wygląda. Użytkownik NeoPlanet może nadać swojej przeglądarce jeden z wielu

Żargon

HTML

Hyper Text Mark-Up Language, język, w którym zapisane są strony internetowe.

Web

właściwie The World Wide Web (WWW) - sieć składająca się z połączonych stron internetowych.

Web Browser

Przeglądarka WWW - program, którego używasz do surfowania po stronach internetowych.

Hypertekst

Kliknij na nim w swojej przeglądarce (zazwyczaj jest to podkreślony napis), aby przenieść się do związanej z nim strony WWW.

URL

Uniform Resource Locator - inaczej zwany adresem strony internetowej. Zwykle rozpoczyna się przedrostkiem <http://>

Catch-UP

Jak automatycznie uaktualniać oprogramowanie?

W tym artykule pokażemy Wam jak zachować pewność, że oprogramowanie, którego się używa, jest zawsze aktualne. Można do tego wykorzystać świetny - i co najważniejsze - darmowy serwis o nazwie Catch-UP, który pozwoli oszczędzić wiele czasu.

Największy problem z oprogramowaniem polega na tym, że nigdy nie pozostaje w spoczynku. Jeszcze do-
brze nie ochłoniesz po kupnie i instalacji nowego pakietu, a już producent informuje, że wypuścił na rynek nową wersję, która posiada wszystkie niezbędne nowości i poprawki, bez których naprawdę nie można żyć. Jeżeli kiedykolwiek zdarzyło Ci się zadzwonić do jakiejś firmy z pytaniem, na pewno wiesz, że pierwszą sprawą, którą od Ciebie wymagają, jest abyś miał zainstalowane najnowsze uaktualnienie do ich programu. Bez tego nawet nie będą chcieli z Tobą dalej rozmawiać.

Nie zrozum nas źle - my także uważamy, że rozwijanie oprogramowania po jego opublikowaniu jest dobrą rzeczą. W miarę czasu coraz nowsze technolo-

gie zostają wbudowane w Windows, co powoduje ciągłe zmiany samego systemu operacyjnego. Jest to jedyna metoda, aby zapewnić zgodność Twojego oprogramowania z przyszłymi rozwiązaniami. Jedynym problemem jest to, że można spędzić całe godziny, pełzając po sieci z nadzieją na znalezienie uaktualnienia do danego programu. Często nawet nie wiadomo, czy jakiegokolwiek uaktualnienia są w ogóle dostępne. I właśnie tutaj nieocenionym narzędziem jest program o nazwie Catch-UP.

Catch-UP jest pakietem wykorzystującym serwis WWW producenta, który automatycznie przeszukuje całą sieć, aby znaleźć najnowsze wersje wielu rozprowadzanych na zasadach freeware i shareware zestawów oprogramowania. Wtyczka do przeglądarki internetowej - skaner Catch-UP działa z wewnątrz samej przeglądarki i automatycznie generuje listę uaktualnień aplikacji, które posiadasz. I, o dziwo, wszystko to za całkowitą darmość.

jako wtyczkę do większości popularnych przeglądarek internetowych (Internet Explorer i Netscape). Jeżeli używasz jakiejś innej, nietypowej aplikacji, będziesz musiał opuścić ten krok i skonfigurować Catch-UP ręcznie.

Ruszamy w bój

Po zainstalowaniu oprogramowania, wszystko co trzeba zrobić, to zainicjowanie procesu działania pakietu Catch-UP poprzez otwarcie strony producenta (manageable.com) i kliknięcie na łączu Catch-UP Now! Skaner Catch-UP automatycznie przejrzy Twoje twarde dyski w poszukiwaniu oprogramowania, które jest w stanie rozpoznać. Mnóstwo oprogramowania, które umieszczaliśmy na płytach CD-Action, znajduje się na liście uaktualnień. Można tam znaleźć zarówno małe, darmowe programiki do wykonywania specjalizowanych zadań, jak również potężne kombajny jak Excel czy Paint Shop Pro. Catch-UP generuje specjalny formularz, który jest wysyłany do serwera producenta, po wciśnięciu przycisku Find Updates.

Po kilku sekundach otrzymujemy listę najnowszych wersji programów, które kiedyś zainstalowaliśmy, a które znajdują się w internecie. Obok nazw można znaleźć bezpośrednie łącza, służące do ściągnięcia oprogramowania. Bez bałaganu, bez zbędnej zabawy i bez długiego czasu oczekiwania! Catch-UP jest rewelacyjnie prosty w użyciu, nieoceniony w oszczędzaniu czasu i pomoże utrzymać Twój system w najlepszej formie.

Thum, Łukasz Nowak

Spróbuj tego!

Uaktualniaj swoje oprogramowanie

1 Po zainstalowaniu oprogramowania, skieruj swe kroki ku stronie Manageable.com i wybierz łącze o nazwie Catch-UP Now! Skaner oprogramowania Catch-UP odpali się i zapyta, które napędy ma przeszukiwać. Wybierz te, które Cię interesują i kliknij na przycisk Start Scan.



2 Po kilku sekundach ukazać się wyniki przeszukiwania przez program Catch-UP. Na tej liście znajdzie się każdy pakiet oprogramowania, który może być uaktualniany za pomocą internetu. Odznacz te aplikacje, których nowsze wersje Cię nie interesują, a następnie kliknij na przycisk Find Updates.



3 W końcu otrzymasz ostateczne wyniki, generowane przez Catch-UP. Pokazują one wszystkie nowsze wersje oprogramowania, zainstalowanego na dysku, które można znaleźć w sieci. Jeżeli dane uaktualnienie jest darmowe, to zaraz pod nazwą pakietu znajduje się łącze do serwera, z którego można ściągnąć upgrade lub miejsca, gdzie można takowy kupić - jeżeli jest płatny. Co zrobisz dalej, zależy wyłącznie od Ciebie.



Pierwszy chwyt

Catch-UP będzie pracował na niemal każdym pececie, a to z tego względu, że jest kompatybilny nawet ze starszym Windows 3.1 (z zainstalowaną biblioteką Win32s), a także z Windows NT. Aby zainstalować oprogramowanie skanujące Catch-UP, wystarczy zajrzeć na stronę domową producenta (www.manageable.com) i kliknąć na łącze Download. Po ściągnięciu samorozpakowującego się archiwum z wersją odpowiednią dla Twojego systemu operacyjnego, wystarczy uruchomić program, aby rozpocząć cały proces. Instalator poprowadzi Cię przez jego dalszą część, a instalator programu Catch-UP automatycznie skonfiguruje skaner oprogramowania

Uaktualnienia

Nowości Catch-Up

Aby być na bieżąco ze wszystkimi uaktualnieniami i nowościami z serwisu Catch-Up, trzeba zapisać się do maszynki rozsyłającej listy z nowościami. Robi się to wysyłając e-mail na adres: catch-up-news-request@s1.net. W pierwszej jego linii trzeba wpisać słowo subscribe (aby się zapisać) lub unsubscribe - aby wypisać z listy.

MAGIX music world V2000

**MAGIX music
maker V2000
oraz
MAGIX music
maker V2000
deLuxe**
Zbuduj swój
muzyczny video-hit!



**MAGIX music
studio V2000
oraz
MAGIX music
studio V2000
deLuxe**
Zabaw się cyfrowym
studiem muzycznym!



**MAGIX
Soundpools -**
Pełen asortyment
dodatkowych płyt
CD z profesjonalnymi
próbkami dźwięku i
obrazu.



**MAGIX dance
maker**
Cena specjalna:
120,28 PLN
- w powiązaniu z
przeżyciem "karty
rejestracyjnej
programu MAGIX
music maker 2.0" z
CD-Action nr 11/99.
PROMOCJA
„Mała fabryka hitów”
CD-Action 10/99



**MAGIX playR
Red Zora**
Mikser muzycznego
video.
„Komputerowy
magik”
CD-Action 11/99



**MAGIX guitar
workshop**
Łatwy w użyciu
program do nauki gry
na gitarze,
dostosowany do
każdyh uzdolnień.
Nowość!

www.magix.net



Bezpieczeństwo

Jak uchronić się przed hakerami

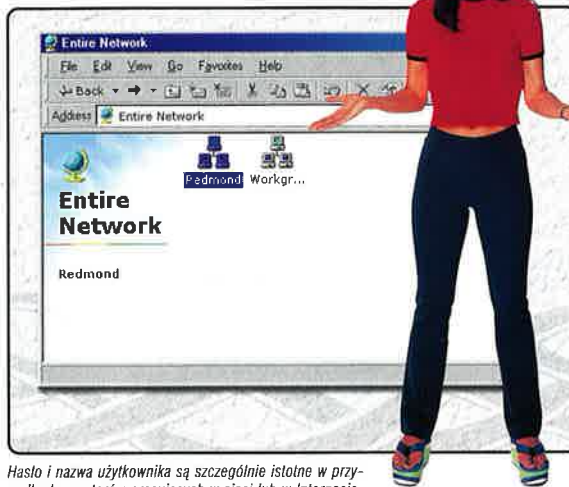
Nawet jeśli nie masz nic do ukrycia, bezpieczne przechowywanie danych jest kluczową sprawą dla nas wszystkich. Oto, jak nabrać pewności, że programy, z którymi pracujesz, jak i efekt twojej pracy były zawsze na swoim miejscu, nie "nadgryzione" przez ciekawość kogoś obcego.

Komputery to wspaniałe maszyny do przechowywania informacji - twardy dysk w przeciętnym pececie może "zmieścić" w sobie wiele tysięcy całych powieści - ale równie kluczowa, jak ich pojemność, jest możliwość ograniczania dostępu do faktów,

Bezpieczne przechowywanie informacji to praca na cały etat. Ściany ognia (firewall) pozwalają trzymać intruzów na dystans...

liczb, prywatnych listów i e-maili. Bezpieczne przechowywanie danych na komputerze to z pewnością praca na cały etat. Jeśli chodzi na przykład o świat biznesu, firmy muszą zawsze być świadome tego, że ktoś z zewnątrz tylko czeka na moment, aby włamać się do systemu i wykraść cenne informacje.

Dlatego właśnie tworzą one specjalne stanowiska pracy dla konsultantów od bezpieczeństwa danych oraz instalują skomplikowane systemy komputerowe zwane ścianami ognia (firewalls), co pozwala trzymać intruzów z dala od zasobów firmy. No dobra, dane, które przechowujesz w swojej maszynie nie muszą być tak "krytyczne" jak lista numerów kart kredytowych, przechowywanych przez

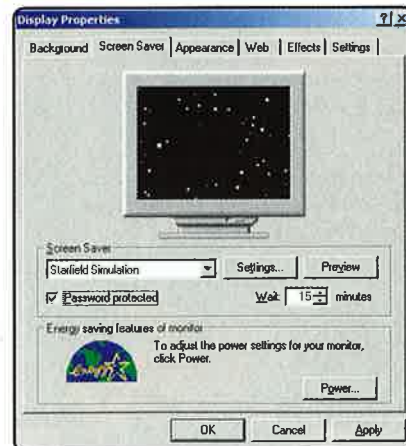


Hasło i nazwa użytkownika są szczególnie istotne w przypadku komputerów pracujących w sieci lub w Internecie.

bank, ale nie oznacza to, że chciałbyś, aby na przykład twoje prywatne listy były dostępne dla każdego, kto ma ochotę je sobie poczytać. A zatem, jak możesz zabezpieczyć swojego peceta i pracować z nim pewny, że to, co się w nim znajduje, jest twoje i tylko twoje? Windows 98 może zażądać od kogoś, kto chce uruchomić twoją maszynę, nazwy użytkownika oraz hasła dostępu. Jednak opcja ta nie została pomyślana w sensie ścisłym jako sposób na uniknięcie grzebania w systemie przez kogoś obcego. Pewnie już to wypróbowałeś i wiesz, że możesz tu wymyślić dowolną nazwę użytkownika, a Windows bez żadnych problemów zaprosi cię do pracy z nim. Tak naprawdę Windows 98 wykorzystuje nazwę użytkownika i hasło w dwóch celach:

dokumenty.

2. Dla użytkowników sieci. Windows pracuje zarówno na pojedynczych maszynach, jak i w sieci - sieć umożliwia dzielenie się plikami oraz innymi zasobami, takimi jak drukarki, przez osoby, które są w nią "wpięte".



Za pomocą wygaszacza ekranu możesz dodać hasło zabezpieczające twój pecet.

Przeważnie parę komputerów w biurze jest połączonych w LAN. Oczywiście, każdy komputer musi mieć swoją indywidualną nazwę, i to jest moment, w którym potrzebne są nazwa użytkownika oraz hasło. Windows daje ci możliwość określenia, aby dostęp do twoich plików był możliwy tylko z konkretnych komputerów. Ważne jest zatem, abyś wiedział, kto pracuje na którym pececie w sieci.

Nawet jeśli stwierdziliśmy, że Windows nie jest zaprojektowany jako urządzenie do zabezpieczania danych, nie oznacza to, że nie można sprawić, aby to, gdzie twoje cenne



Cały ten żargon

CD-RW

Napęd, za pomocą którego możesz nagrywać dane na swoje własne dyski CD-ROM.

Firewall

Ściana ognia - Komputer wykorzystywany do oddzielenia świata wewnętrznego (twój pecet lub sieć) od świata zewnętrznego (miejsce pełne niebezpiecznych hakerów).

LAN

Local Area Network (sieć lokalna). Komputery połączone w celu dzielenia między sobą plików i drukarek, znajdujące się w tym samym budynku lub biurze.

Linux

System operacyjny konkurencyjny dla Windows, oparty na mocnym UNIX-ie. Tylko dla zahartowanych.

Nazwa użytkownika oraz hasło

Występują zawsze parami: nazwa użytkownika to zwy-

kłe twoje imię lub jego skrót. Hasło to tajna kombinacja liter znana tylko tobie.

PGP

Technika szyfrowania, która jest tak potężna, że została zaklasyfikowana jako rodzaj broni.

Szyfrowanie

Oznacza taką zmianę informacji, że nie może ona zostać w żaden sposób wykorzystana, dopóki nie dokonasz jej dekodowania lub deszyfracji.

Wygaszacz ekranu

Program, który włącza się na ekran po danym okresie bezczynności systemu (gdy nie pracujesz chwilowo z nim, bo na przykład musiałeś wyjść). Pierwotnie pomyślany jako sposób ochrony monitora przed uszkodzeniami związanymi z wyświetlaniem nieruchomych obrazów. Obecnie jest to pole do popisu dla różnego rodzaju działań cyber-artystycznych.

pliki są w nim przetrzymywane było mniej oczywiste. Jeśli skonfigurujesz komputer dla wielu użytkowników i zdefiniujesz oddzielną szufladę Moje dokumenty dla każdego z nich, będą oni mieli dla siebie osobne foldery, przypisane tylko im. Mimo że możliwe jest przeglądnięcie zasobów twardego dysku i odnalezienie danych ich wszystkich, z pewnością jest to dobra metoda na zorganizowanie komputerowego rodzinnego współżycia.

Jeśli chcesz odwieść kogoś od pomysłu używania twojego komputera, możesz spróbować innego triku: wygaszacza ekranu chroniony hasłem. Jak zapewne wiesz, ustawienie wygaszacza ekranu to zaprogramowanie komputera, aby uruchamiał określoną, specjalną aplikację, gdy opuszczasz swoją maszynę na chwilę. Prawdopodobnie jesteś też świadomy, że screen-saver może być wykonany tak, aby pytał się o hasło przed wyłączeniem (powrotem do pracy). Jeśli pracujesz w biurze, gdzie od czasu do czasu musisz wychodzić z swojego stanowiska, a nie chcesz, żeby ktokolwiek podczas twojej nieobecności dobierał się do twojej maszyny, jest to znakomite rozwiązanie. Hasło ustawia się w oknie dialogowym Właściwości: Ekran/Wygaszacz ekranu.

Twoje i tylko twoje

Powiedzmy, że posiadasz jakieś dane, których po prostu musisz strzec za wszelką cenę. Jeśli nie da się ich ukryć w systemie, i tak możesz sprawić, że staną się one bezużyteczne dla kogokolwiek, kto je



Usunięte pliki zwykle najpierw wędrują do Kosza. Opróżnij go, aby pozbyć się wszelkich dowodów swoich działań!

jakoś wygrzebie. Metoda, o którą tu chodzi, zwana jest szyfrowaniem. Krótko, bierze ona plik i tak go "roztrzępuje", że tylko ktoś, kto zna hasło będzie w stanie odzyskać dane w nim zawarte. Najłatwiej to zrobić za pomocą popularnego programu do archiwizowania WinZip. Dokonuje on spakowania pliku (lub plików), a ponadto zabezpiecza je hasłem. Bez niego danych nie można podglądać. Jeśli chcesz komuś wysłać te dane e-mailem, po prostu dołącz spakowane w ten sposób pliki jak zwykły attachment.

Jeśli jednak wolisz zaszyfrować samą wiadomość w e-mailu (to jest zawsze dobry pomysł - e-mail cierpi na chroniczny brak bezpieczeństwa), masz kilka możliwości. Istnieje program zwany PGP (Pretty Good Privacy - Znakomita Intymność), który posługuje się bardzo zaawansowaną techniką kodowania, co sprawia, że twój e-mail jest tak bezpieczny, jak to tylko możliwe - nawet FBI nie będzie w stanie go przeczytać. Korzystanie z

Wprowadzka

Najlepszy sposób bezpiecznego przechowywania danych z peceta to przeniesienie ich poza komputer. Fizyczne przeniesienie ważnych plików z komputera na jakiś zewnętrzny nośnik oznacza, że możesz je ze sobą nosić czy nawet schować gdzieś, aby ustrzec się przed niepożądanym dostępem. Dyskietki to dobre rozwiązanie dla małych plików - dla wszystkich większych danych idealne są wymienne napędy, takie jak Zip. Doskonale sprawdzają się też dyski CD-RW. Można nawet przechowywać dane w "cyberprzestrzeni", za pomocą stron internetowych, gdzie możesz załadowywać pliki lub je ściągać tylko jeśli znasz właściwe hasło.



Tam, gdzie dyskietki nie wystarczają, posłuż się zewnętrznymi nośnikami, takimi jak Zip, aby swoje pliki zawsze mieć przy sobie.

PGP nie jest przedmiotem tego artykułu, jeśli jednak jesteś zainteresowany, spójrz na stronę: <http://home.earthlink.net/~rjswan/pgp/>

Dostać kosza

Kolejną pułapką czyhającą na nieostrożnych jest fałszywe przekonanie, że po usunięciu pliku odeszły na dobre w zapomnienie. Niezupełnie tak jest. Kiedy usuniesz plik, przechowywany on jest w Koszu. Ma się on tam dobrze i nic mu się nie stanie, dopóki system nie uzna, że potrzebuje miejsca na dysku. Wtedy pliki w Koszu są niszczone. Jeśli chcesz usunąć niewygodne dla siebie informacje, musisz opróżnić Kosz (kliknij na nim prawym przyciskiem myszki, aby wywołać menu i wybierz Opróżnij Kosz). Jednak nawet wówczas czasami jest możliwe odzyskanie danych, zatem uważaj, oddając komuś swój stary twardy

Uważaj, oddając komuś swój stary twardy dysk. Powinieneś go przedtem sformatować na nowo...

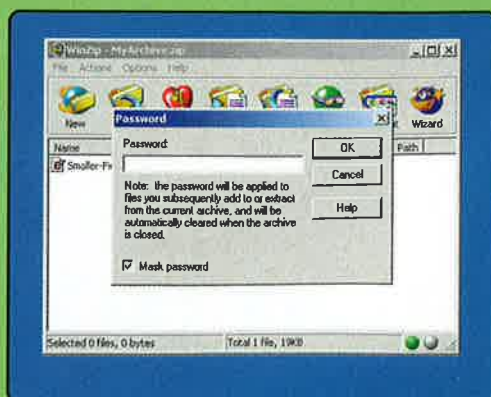
Jak to zrobić ...

Spakować pliki

Dzięki WinZipowi spakujesz swoje pliki - hasło je jednocześnie zabezpieczy.



WinZip spakuje jeden lub więcej twoich plików (dokumenty Worda, e-maile, obrazki itp.) do pojedynczego archiwum. Może też zaszyfrować swoje informacje. Uruchom program, a następnie stwórz nowe archiwum - to plik (z rozszerzeniem .zip), który zawiera wszystkie twoje dane.



Wybierz pliki, które chcesz włączyć do archiwum. Domyślnie możesz skopiować je, ale możesz je też przenieść tam - usuwając pierwotny. Wybierz opcję Hasło (Password) i wprowadź słowo kodowe wymagane przed rozpakowaniem archiwum.

Porady

Zamykanie okien

Właściwe hasła!

Czas poświęcony na przemyślenie odpowiedniego hasła nigdy nie będzie czasem straconym. Zapomnij o wykorzystaniu imienia swojego kotka. Najlepiej jeśli hasło będzie zawierało cyfry i znaki interpunkcyjne.

E-mail nie jest odporny

E-mail jest wygodny. Ale listy wysyłane za jego pomocą mogą zostać przechwycone, zatem nie umieszczaj w nich ważnych szczegółów, takich jak numery swoich kart kredytowych, chyba że używasz do tego specjalnego programu kodującego, jak na przykład PGP.

Komputery przenośne

Bądź szczególnie wyczulony na bezpieczeństwo danych w swoim laptopie. Fatalnie, gdy jakiś łotr ukradnie ci go, ale gdy w dodatku zdobędzie on twoje informacje osobiste - to już prawdziwa tragedia!

Dane w biegu

Jeśli musisz zabierać ze sobą dane, posłuż się jednym z sieciowych systemów ich przechowywania, dzięki czemu będziesz miał do nich dostęp z dowolnego miejsca na świecie, gdzie tylko znajdziesz komputer podłączony do Internetu.

Niebezpieczeństwa wspólnoty

Kiedy połączysz się z Internetem, upewnij się, że nie udostępniłeś swoich dysków, ponieważ może się zdarzyć, że ktoś się do ciebie dostanie i zacznie baraszkować w twoim systemie...

Wrażliwe dyskiety

Dyskiety (i niektóre większe zewnętrzne dyski) są bardzo narażone na uszkodzenia i utratę danych. Nie wrzucaj zatem wszystkich swoich intymnych informacji na jeden dysk. Gdyby coś złego się stało, byłby to rzeczywisty dramat.

Niepowtarzalne hasło

Mimo wygody takiego rozwiązania, postaraj się nie używać tego samego hasła na wszystkich komputerach, z którymi pracujesz.

Zapamiętaj sobie

Windows można ustawić, żeby pamiętał automatycznie twoje hasła. Ostrożnie z tym - zapomnij o tej metodzie w przypadku, gdy inni są w stanie dostać się do twojej maszyny.

dysk. Powinieneś go przedtem sformatować na nowo. Windows 98 jest przeznaczony do użytku domowego. Nastawiając się na prostotę, jego twórcy nie włączyli do niego zbyt wyrafinowanych procedur ochronnych. Jeśli chcesz ograniczyć dostęp do swojego peceta, o wiele lepiej ci się to uda w przypadku systemu operacyjnym, takich jak Windows NT, Windows 2000 czy nawet dzięki jakiejś wersji Linuxa. Program BIOS na nie-

których komputerach również może być wyposażony w zabezpieczenie hasłem - ale bądź ostrożny z eksperymentami z nisko-poziomowymi ustawieniami, ponieważ gdy coś pójdzie nie tak (zapomnisz hasła), pożegnasz się ze swoją maszyną.

Windows umożliwia zdefiniowanie różnych ustawień dla każdego członka twojej rodziny.

Jak to zrobić ...

Paranoja

Starając się być bardziej pomocny, Windows odnotowuje pliki, z którymi pracowałeś ostatnio oraz ostatnio uruchomione programy - o, do diabła...



Spójrz do menu Start, a zobaczysz, co mamy na myśli. Kliknij na Start, a następnie Dokumenty. Znajdziesz tam długą listę aktualnie używanych plików, czekającą na ciebie. Jeśli właśnie spędziłeś ostatnią godzinę na ukrywaniu dokumentu w jakimś bezpiecznym miejscu - lub bawiłeś się na maszynie szefa - może to wywołać zakłopotanie.



Nie panikuj! Oto, jak możesz zatrzeć swoje ślady. Ze Start wybierz Ustawienia, a następnie Pasek zadań i menu Start. Kliknij na pasek Programy menu Start, gdzie zobaczysz, że dolna część pola dialogowego zawiera przycisk Wyczyść. Kliknij go. Pamiętaj również o usunięciu swoich internetowych Ulubionych.

Jak to zrobić ...

Moje własne okna

Windows umożliwia zdefiniowanie różnych ustawień dla każdego członka twojej rodziny. Skorzystaj z naszych wskazówek poniżej, a następnym razem przy uruchamianiu systemu będziesz się już musiał zalogować.



Z Panelu sterowania wybierz ikonę Użytkownicy. To właśnie to okno dialogowe pozwoli ci zdefiniować różne ustawienia komputera dla wszystkich członków twojej rodziny. Kiedy już przejdziesz przez wszystkie cztery etapy tego procesu, wróć tu, aby nadać wszystkim użytkownikom ich nazwy.



Z Panelu sterowania wybierz ikonę Użytkownicy. To właśnie to okno dialogowe pozwoli ci zdefiniować różne ustawienia komputera dla wszystkich członków twojej rodziny. Kiedy już przejdziesz przez wszystkie cztery etapy tego procesu, wróć tu, aby nadać wszystkim użytkownikom ich nazwy.



Teraz wybierz hasło. Bez niego nie będziesz w stanie przywrócić swoich ustawień. Część ta nie jest konieczna do zakończenia procesu. Jeśli pozostawisz ją czystą, nie będziesz musiał w czasie logowania nic wpisywać. To dobre rozwiązanie, dopóki nie przechowujesz w komputerze sekretów - nie można zapomnieć tego, czego nie ma.



Ostatnie okno dialogowe dostarcza ci trochę rozrywki: tu musisz zdecydować, które ustawienia mają być wyjątkowe dla każdego użytkownika. Prawdopodobnie najważniejsze są opcje Pulpitu oraz Moje dokumenty, które dają dostęp do zindywidualizowanego pulpitu oraz położenia twoich plików.

ny. Skorzystaj z naszych wskazówek poniżej, a następnym razem, przy uruchamianiu systemu, będziesz się już musiał zalogować. Powyżej: Teraz wybierz hasło. Bez niego nie będziesz w stanie przywrócić swoich ustawień. Część ta nie jest konieczna do zakończenia procesu. Jeśli pozostawisz ją czystą, nie będziesz musiał w czasie logowania nic wpisywać. To dobre rozwiązanie, dopóki nie przechowujesz w komputerze sekretów - nie można zapomnieć tego, czego nie ma. Powyżej: Ostatnie okno dialogowe dostarcza ci trochę rozrywki: tu musisz zdecydować, które ustawienia mają być wyjątkowe dla każdego użytkownika. Prawdopodobnie najważniejsze są opcje Pulpitu oraz Moje dokumenty, które dają dostęp do zindywidualizowanego pulpitu oraz położenia twoich plików.

Tłum. Mariusz Turowski

PC SHAREWARE

PIERWSZY MAGAZYN W POLSCE POŚWIĘCONY PROGRAMOM SHAREWARE I PD

ISSN: 1232-938X INDEX: 336726

Nr 01/2000 (40) Styczeń-Luty 2000 Cena: 10,99 zł



**recenzje narzędzi
i aplikacji,
miedzy innymi:**

Metacreations

Micrografx

GSP

Kissco



**pełne
wersje**

PicturePublisher 4.0

Simply 3D

QuickView Plus 4.5



esej

Komputery przyszłości

kursy

UWAGA - KONKURSY

dla zwycięzców - cenny sprzęt
(komputer, drukarka, skaner...)
na "przygarnięcie" czeka też
12 programów z firmy GSP
(szczegóły już w styczniu)

**i cała masa
innych
ciekawych
artykułów,
informacji
i obserwacji
dotyczących
naszych
komputerów
i programów,
z którymi
pracujemy**

nowy

PC SHAREWARE
przygotowany
specjalnie
dla Ciebie

www.silvershark.com.pl/pcshareware

Płyty główne

Poradnik kosmicznego malpiszona

Podobnie jak podwozie w twoim samochodzie, płyta główna to platforma utrzymująca na sobie całą maszynę. Ale jak szeroka jest twoja wiedza, dotycząca tego elementu twojego peceta? I czy rzeczywiście lepiej trzymać się od niego z daleka? Pozwól, aby kosmiczny malpiszon wprowadził cię z wyczuciem w zagadnienie...

Patrząc na komputer z zewnątrz, można stwierdzić, że to proste urządzenie. Beznamiętne szare pudło zabierające zbyt dużo miejsca na biurku lub podłodze. Włącz go, a zaczną się dziać cudowne rzeczy - można grać, piąć się po Sieci, oglądać filmy, a nawet wykonać jakąś pracę. Otwórz szare pudło, a wszystko nagle przestaje być jasne i przejrzyste. Chipy, przewody, dyski i cała masa układów walczą ze sobą o kawałek przestrzeni. Wszystko to wygląda uczenie, ale jak te wszystkie bajery potrafią się ze sobą dogadać? Czy czasami nie istnieje tam jakiś "skwerek" w środku całego tego zamieszania, gdzie mogą się one ze sobą spotkać, dzięki czemu twoja maszyna staje się czymś więcej niż przerosniętym przyciskiem do papieru? Tak - to płyta główna. Od najstarszych koni pociągowych do dzisiejszych cudów multimedialnych wszystkie pecety posiadają wspólną jedną rzecz - wszystkie muszą używać płyty głównej. To słowo brzmi bardzo technokratycznie, ale o co w nim tak naprawdę chodzi? Krótko mówiąc - jest to serce twojego systemu. Bez płyty głównej w środku nic by nie zadziało. Twój główny procesor nie byłby w stanie rozmawiać z pamięcią, a twoje dyski nie mogłyby przekazywać sobie informacji. Każdy fragment tej PC-kości, od niepozornej stacji dysków po najbardziej odlotowe karty 3D, jest podłączony do płyty głównej w ten czy inny sposób. Kiedy cofniemy się do czasów starych maszyn, takich jak Commodore Atari, Atari ST czy nawet umiłowany Spectrum, zauważymy, że istniał tylko jeden projekt płyty głównej - produkowanej przez pojedynczą firmę, twórcę danego komputera. Wybory płyty głównej nigdy nie brano pod uwagę, ponieważ otrzymywałeś ją ze swoim sprzętem i nie można jej było upgrade'ować. Hardware dla dźwięku, wideo i kontroli dysków był mocno przytwierdzony do płyty i nie było mowy o jego wymianie. Kiedy IBM zaprojektował pierwszego peceta, otworzył w ten sposób drzwi do całego wszechświata, którego wymiarów nikt jeszcze wówczas nie był świadomy.



Kosmiczny malpiszon nadlatuje jak zwykle z pomocą, rzucając tym razem trochę światła na mroczny świat płyt głównych.

Pojawił się komputer klasy PC, który nie posiadał żadnego wbudowanego na stałe hardware'u, poza tym odpowiedzialnym za najbardziej podstawowe funkcje - nawet monitor podłączasz do oddzielnej karty; narodziły się też karty rozszerzeniowe. Całe lata potem łamiemy sobie języki, próbując odszyfrować takie akronimy, jak PCI, AGP czy USB, na próżno usiłując zrozumieć, czego tak naprawdę cała ta mądrina dotyczy. Płyta główna w przeszłości była przeważnie tą najmniej "seksowną" częścią pecetowego ciała - w końcu przecież najbardziej interesuje cię wydajność silnika, a nie to, jak inteligentne jest podwozie. Wszystko to się zmieniło i teraz, żeby móc śledzić, jak nicowaniu ulegają zarówno P, jak i C, musimy dotrzeć do wiedzy o "głównopłytowych" tajnikach.

Pora upgrade'ować?

Jak każdy inny wytwór technologii PC, twoja płyta główna w końcu kiedyś się starzeje i nie ma już siły pracować. Podczas gdy upychasz swój sprzęt coraz nowszymi rozwiązaniami, staje się ona powoli najślabszym ogniwem w łańcuchu. Idea zakupu nowej płyty-matki nawiedzi cię prędzej czy później, chyba że zdecydujesz się na zakup całego nowego komputera. Ale poczekaj - jeśli płyta główna nie jest niczym więcej niż obszernym zbiorem połączeń z resztą komputera, dlaczego miałbyś ją wymieniać? Czy nie powinna zawsze działać? Podczas gdy firmy produkują fascynujący nowy sprzęt, którym masz zagospodarowywać przestrzeń wewnątrz PC-pudełka, dzięki czemu twoja maszyna staje się coraz doskonalsza, pojawiają się też nowe standardy. W końcu starsze rozwiązania muszą zostać zastąpione, aby całość dotrzymała kroku nowych trendom; płyty główne nie są tu wyjątkiem. Kiedy Intel postanowił, że stary socket, do którego wkładało się jego procesory stał się zbyt wolny, aby go jeszcze używać, pojawiła się konieczność stworzenia nowego. No i możesz się domyślać, co było dalej; aby go używać, potrzebujesz nowej płyty głównej. Gdy panowie świata PC zadeklarowali, że stary standard PCI, służący do podłączenia kart graficznych, nie jest odpowiednio szybki, by sprostać nowym wyzwaniom, zaserwowali nam kolejną generację - AGP. No i znowu domyślasz się, jaki jest następny krok? Kolejna nowa płyta główna. Bez względu na to, jak dobrze działa, będzie musiała zostać w jakiejś perspektywie czasu wymieniona na coś innego (nowego), chyba że zdecydujesz się na kontestację i odetniesz się od nowinek. Kiedyś dodawanie nowej płyty głównej było czarną robotą. Najczęściej powierzało się ją jakiemuś maniakowi, który swoimi białymi zębami zwykłe obgryza izolację na kablach, zdecydowanie nie mogłeś zrobić tego w domu. Jednak nie daj się uwieść przez te opowieści, wymiana płyty głównej nie jest zabiegiem na otwartym mó-

zgu, i naprawdę można to zrobić we własnym zakresie. Wszystko sprowadza się do zachowania ostrożności - w najbardziej podstawowym sensie. Wyjmujesz wszystko z obudowy swojego komputera, aż zostaniesz sam na sam z płytą. Odkręć ją i wyjmij, włóż nową i podłącz z powrotem wszystkie kable i chipy. Jednak jest kilka rzeczy, które trzeba rozważyć, zanim udamy się na zakupy z pozycją "płyta główna - sztuk 1" na kartce. Po pierwsze, czy będzie ona pasowała do twojej obudowy. Płyty główne nie są wytwarzane według tego samego wzorca i różnią się między sobą. Po pierwsze, mają różne formaty - w zależności od tego, jak mają być ułożone wewnątrz obudowy, jak wiele slotów posiada, jakich one są standardów, wymiary płyty - wszystko to kwestia formatu. Musisz to zatem sprawdzić na początku albo w instrukcji, albo na stronie internetowej producenta. Dalej musisz rozważyć, jaki standard rozszerzeń twoja płyta główna ma obsługiwać. Jeśliś rozbudowujesz stosunkowo nowy komputer, prawdopodobnie będziesz musiał wziąć pod uwagę PCI i AGP, ponieważ wątpliwe jest, żebyś miał w swojej maszynie jakiegokolwiek starsze karty ISA. Z drugiej strony w dalszym ciągu poniewiera się wokół całe mnóstwo "isowego" hardware'u, który można kupić za naprawdę śmieszne pieniądze. Jeśli posiadasz jedynie kartę grafiki PCI i nie zamierzasz upgrade'ować peceta do standardu AGP, możesz zdecydować się na płytę główną tylko dla PCI lub dla PCI/ISA. Mimo wszystko jednak zalecane by było, abyś dodał opcję AGP do wypróbowania w przyszłości. Jeśli zdecydujesz się na obsługę AGP, kolejne zadanie to ustalenie standardów szybkości, oferowanych przez płyty, które bierzesz pod uwagę - dzięki różniącym się standardom sprzętowym mamy jeszcze więcej zamieszania. Pierwotny AGP zwany jest obecnie 1X lub "z pojedynczą szybkością" (single-speed), co odnosi się do szybkości, z którą dane graficzne mogą być przerzucane pomiędzy kartą graficzną a resztą systemu. Oczywiście - jest to kwestia reguły "im szybciej, tym lepiej". A więc dalej mamy AGP 2X, która działa z dwukrotnie większą prędkością. Najnowsze produkty tego rodzaju oferują slot AGP o poczwórnej szybkości, zwany jako (ku zaskoczeniu) AGP 4X. Slot ten w dalszym ciągu działa ze starszymi kartami 1X i 2X i jest dobrym rozwiązaniem, jeśli myślisz o zabezpieczeniu się przed kolejnymi upgrade'ami.

Chyba wszystko oprócz zlewu w łazience

Pierwotnie płyta główna nie była niczym więcej niż zbiorem chipów i obwodów do goszczenia pozostałych części twojego peceta. Ale w ciągu ostatnich kilku lat pojawił się nowy trend - integracja na płycie głównej. Jakis błyskotliwy umysł z pewnością zaczął się zastanawiać, dla-

Namierz płytę

Różne modele procesorów wymagają różnych płyt głównych, w których mogą się zagnieździć. Wybierz swój CPU i zobacz, o co chodzi...

AMD Athlon

Robiący ostatnio zamieszanie nowy chip z AMD, Athlon, może hulać nawet z przyporządkowaną o zawrót głowy szybkością 1000 MHz. Wykorzystuje projekt interfejsu AMD Slot A. Jest on podobny do Slot 1 Intela, ale różni się od niego znacznie w sensie elektryki i nie jest z nim kompatybilny - potrzebujesz do niego specyficznej płyty głównej, takiej jak GigaByte GA-71X.

AMD K6-III

To zwinne dzieło AMD jest w stanie pracować porównywalnie do PII czy PIII, ale opiera się na przeprojektowanym gnieździe Socket 7, zwanym Super 7 lub Super Socket 7. Nie ma zbyt wielu modeli płyt głównych dla Super Socket 7, zatem musisz być ostrożny.

Intel Pentium, AMD K6 i K6-II

Powoli odchodzą w zapomnienie. Modele te używają interfejsu Socket 7. Są dla nich dosłownie setki płyt głównych różnych producentów, choć z dnia na dzień stają się coraz rzadsze.

Intel Pentium II

Obecnie absolutne minimum. Wraz z chipem PII Intel wyrzucił Socket 7 i wynalazł nowe gniazdo zwane Slot 1, zatem potrzebujesz płyty głównej, która ją obsługuje. Ale jest z czego wybierać.

Intel Pentium III

Obecnie najszybszy z dostępnych chip Intela. Ten model CPU również wykorzystuje Slot 1. Jednak musisz być pewny, że płyta, którą wybrałeś, obsługuje również większe prędkości, żebyś mógł w pełni skorzystać z zalet tego chipa.

Producenci płyt głównych

Oto lista kontaktów za pośrednictwem Internetu do trzech głównych twórców płyt głównych. Wszyscy oni wypuszczają na rynek płyty, które obsługują najnowsze procesory, włączając w to najnowsze Athlona z AMD. Aby uzyskać pełną listę producentów, sprawdź stronę Motherboard Homeworld: www.motherboards.org/manufact.html
ASUS: www.asus.com
Abit: www.abit.com.tw
Intel: www.intel.com
GigaByte: www.gbt-tech.co.uk
Soyo: www.soyousa.com

czego kupujemy osobne karty graficzne i dźwiękowe, kiedy technologia pozwalała na ich zmniejszenie do rozmiarów prawdziwych drobin i włączenie ich struktury samej płyty głównej. Znaczna liczba nowoczesnych płyt głównych ma dźwięk i grafikę umieszczoną bezpośrednio na sobie. Czy to dobry pomysł? To zależy - jeśli wystarczy ci podstawowa wydajność w dziedzinie dźwięku i obrazu i nie planujesz unowocześnień w tym kierunku, to jak najbardziej; i oczywiście pozwala to oszczędzić pieni-

dze. Jeśli jednak jesteś już szczęśliwym posiadaczem rzucającego na kolana sprzętu graficznego i dźwiękowego, i raczej chciałbyś go nadal używać, prawdopodobnie będziesz omijał zintegrowane płyty główne z daleka. Hardware "na pokładzie" nie zawsze jest łatwo wyłączyć, choć stopniowo się to poprawia, ponieważ producenci zdają sobie coraz częściej sprawę, że nie wszyscy chcą kart dźwiękowych syczących jak worek z kobraami. Jeśli lubujesz się w eksperymentowaniu z alternatywnymi systemami operacyjnymi, takimi jak Linux, pojawiają się dodatkowe elementy, które należy tu uwzględnić. Linux zwykle nie rozpoznaje zintegrowanego dźwiękowego i graficznego software'u, jednak powoli zaczynają się pojawiać sterowniki, które rozwiązują ten problem.

Policz na paluszkach

Komputer klasy PC rozpoczął życie jako maszyna 16-bitowa, co odnosi się zarówno do szybkości procesora, jak i prędkości, z jaką procesor i płyta główna mogły ze sobą się komunikować. Standard ten się rozwijał, pojawił się procesor Pentium, a my przenieśliśmy się do 32 bitów. Aby uzyskać najlepszą możliwą wydajność, zarówno CPU, jak i "płyta-matka" musiały być 32-bitowe. W związku z tym konieczne było zaprojektowanie nowych płyt głównych. Gdy producenci hardware'u stawali na głowie, aby wytworzyć najbardziej odlotowe procesory, jakie byli w stanie, technologia znowu poszła naprzód i narodziły się chipy 64-bitowe. Jak się można domyślać, 64-bitowe procesory mają być przynajmniej dwukrotnie szybsze od 32-bitowych. Aby tak było, zarówno CPU, jak i płyta muszą jednak działać z tą szybkością. No i oczywiście - czas na nowe płyty główne. Jednak to wciąż dopiero jutrenka nowego trendu i jak na razie nowe płyty główne jeszcze nie spadają nam z drzew. Można używać 64-bitowych procesorów ze starszymi 32-bitowymi płytami, choć w takim wypadku nie uzyska się rzeczywistego zwiększenia szybkości. Przez jakiś czas jeszcze nie ujrzymy korzyści płynących z 64-bitowej komputeryzacji - aż do momentu, gdy wszystkie płyty główne będą wytwarzane według tego standardu.

Boli mnie mózg

Jeśli chodzi o zrozumienie działania i wybranie właściwej płyty głównej, nie pozwól, aby cały ten technokratyczny slang otumaniał cię. Usiądź wygodnie w fotelu, pomyśl i zdecyduj, co twój pecet ma robić, jaki ma być szybki i jak bardzo chcesz się zabezpieczyć przed tym, aby decyzje te podejmować ponownie w bliskiej przyszłości. Zdecyduj się na kuszący nowy procesor, następnie sprawdź, jakie płyty główne możesz dostać w sklepach, odwiedzając je wyposażony w odpowiednią listę pytań, opartych na twojej dotychczasowej wiedzy. Prędkość nie zawsze powinna być decydującym czynnikiem - pomyśl też o łatwości w obsłudze. Starsze płyty wymagały zmian zworek, kiedy rozbudowywałeś procesor, podczas gdy nowe modele dają sobie radę ze wszystkimi, najbardziej nawet zabójczymi, szybkościami zegarów i szyny, za pomocą przejrzystych ekranów BIOS-u. Nie pozwolisz już chyba sobie wciskać, że płyty główne to czarna magia. To nie prawda. Są one po prostu sztywnym zespołem obwodów, które, tak się składa, są bardzo ważne dla działania peceta, i tak jak inne elementy maszyny, możesz łatwo zrozu-

Potrąwa techno-szmerowa

AGP

Accelerated Graphics Port - najnowszy i najszybszy standard przyłączenia twojej karty graficznej - szybszy niż PCI i ISA. Występuje w postaci pojedynczej, podwójnej i poczwórnej szybkości.

BIOS

Basic Input/Output System - centralny chip w gospodarstwie domowym peceta, którego płyta główna potrzebuje, żeby zrobić cokolwiek. Nowoczesny chip BIOS jest jedyną częścią płyty głównej, który można unowocześniać, i to dość szybko - ściągając od producentów płyty głównej odpowiednie narzędzie, a twój BIOS będzie działał lepiej w ciągu kilku sekund.

CIH Virus

Okrutnie złośliwy programik, który korzystając z procedury upgrade'u BIOS-u, wyczyszcza do cna jego pamięć, dzięki czemu użytkownik zostaje poczęstowany pustym BIOS-em i komputerem, którego nie da się wystartować. Mimo że układy BIOS są umieszczone w podstawkach, nikt nie sprzedaje Ci nowego bez płyty. Infekcja wirusem CIH oznacza praktycznie zakup nowej płyty głównej.

CPU

Central Processing Unit - mózg twojego peceta. Wyjmij go, a będzie to oznaczało dla twojej umiłowanej maszyny całkowitą lobotomię.

DIMM

Double Inline Memory Module - rodzaj pamięci, który posiada układy po obydwu stronach płyty. Jest on szybszy od standardu SIMM.

ISA

Industry Standard Architecture - starszy standard slotów do dodawania nowego hardware'u. Jest znacznie wolniejszy od PCI i AGP i obecnie jest powoli pomijany w projektowaniu płyt głównych. O ile nie masz całej gromadki urządzeń działających według tego standardu, nie musisz się martwić o to, czy twoja nowa płyta główna będzie obsługiwała ISA. Same firmy produkujące hardware skupiają się zdecydowanie na AGP i PCI.

PCI

Peripheral Component Interface - kolejna papka słowna na określenie standardu slotów do przyłączania kart rozszerzeń do komputera. Szybszy niż ISA, wolniejszy od AGP. Na rynku znajduje się bardzo dużo urządzeń PCI, choć niektórzy producenci woleliby, żeby odeszły już one sobie w zapomnienie.

RTC

Real-Time Clock - część twojego peceta, która kontroluje aktualną datę i czas.

SIMM

Single Inline Memory Module - starsza i wolniejsza konstrukcja pamięci, wciąż można je spotkać na niektórych płytach głównych w imię kompatybilności wstecz.

USB

Universal Serial Bus - najnowszy standard przyłączania wszystkiego, od skanera, myszy i klawiatury do drukarki i kamery do twojej maszyny. Co w nim specjalnego to fakt, że możesz podłączać różne urządzenia, podczas gdy komputer pracuje - Windows sam je znajdzie. Z biegiem czasu prawdopodobnie będą w niego wyposażone zlew i łazienka w twoim domu.

mieć ich działanie. Przecież jeszcze kilka lat temu wszyscy się baliśmy zdjąć obudowę komputera, aby wymienić twardy dysk. A teraz?

Tłum. Mariusz Turowski

Słownik użytkownika

Programy graficzne od A do Z



Adobe

Adobe jest jedną z najważniejszych firm na rynku oprogramowania graficznego. Słynie z doskonałych, profesjonalnych aplikacji DTP - PageMaker i InDesign, programu do grafiki wektorowej - Illustrator oraz największego hitu - Photoshop (grafika bitmapowa). Poza tym firma produkuje całe mnóstwo innych programów, między innymi PhotoDeluxe - pakiet bardzo użyteczny dla miłośników amatorskiej fotografii cyfrowej.



Bezier

Sposób na tworzenie gładkich i precyzyjnie kontrolowanych łuków w grafice wektorowej. Kształty w tym systemie są tworzone na podstawie punktów kontrolnych (węzłów Bezie- ra), każdy z nich zaś jest zaopatrzony w dwa uchwyty, za pomocą których można regulować promień i kąt krzywizny. Ustawiając odpowiednio punkty kontrolne oraz ich uchwyty, możesz uzyskać bardzo dokładne kształty krzywoliniowe.

Bitmapa

Cyfrowe obrazy, generowane przez skanery lub cyfrowe aparaty fotograficzne, składają się z ogromnej liczby punktów zwanych pikselami, z których każdy ma jeden, ściśle określony

kolor. Obrazy składające się z pikseli są także zwane obrazami bitmapowymi lub po prostu bitmapami.



Clip-art

Wiele firm udostępnia kolekcje clip-artów, czyli tysiące obrazków uporządkowanych tematycznie, które nabywca może wykorzystywać we własnych projektach graficznych lub publikacjach. Dzięki nim zaoszczędzisz mnóstwo pracy (można tworzyć projekty z gotowych elementów), ale uzyskany efekt może być problematyczny. W zestawach clipartów znajdują się



Corel Draw jest jednym z najbardziej znanych w świecie PC programów do grafiki wektorowej. Znakomicie nadaje się do projektowania diagramów, precyzyjnych ilustracji, artystycznych napisów i innych projektów nie związanych z fotografiami.

zarówno zeskanowane zdjęcia, jak i rysunki wykonane na komputerze (często w formacie wektorowym).

Corel Draw

Jeden z najbardziej znanych programów wektorowych dla użytkowników PC. Posiada zestaw potężnych narzędzi i jest bardzo popularny w środowisku profesjonalnych projektantów grafiki, chociaż ma poważnych konkurentów w Illustratorze, firmy Adobe i Freehandzie Macromedii.



Drawing Programs

Programy do tworzenia grafiki wektorowej

Są to programy, które umożliwiają tworzenie okręgów, prostokątów, nieregularnych figur, które możesz następnie łączyć ze sobą i dowolnie edytować. Każda figura pozostaje niezależnym obiektem i w dowolnej chwili możesz ją przesuwać, skalować, zmieniać grubość konturu, kolor i tak dalej.

DTP

Skrót oznaczający Desktop Publishing, czyli proces projektowania publikacji drukowanych. Dawniej robiło się to ręcznie na specjalnych stołach (stąd nazwa), teraz wykorzystuje się komputery. Wygląd wszystkich drukowanych publikacji (np. tego numeru CD-Action), jakie wpadają Ci w ręce, jest opracowywany przy pomocy programów DTP.



EPS

Skrót od angielskiej nazwy Encapsulated PostScript, oznaczającej format plików używany przez profesjonalnych grafików komputerowych do zapisu obrazów i ilustracji, które z kolei bez trudu można wykorzystać na przykład w programach DTP.



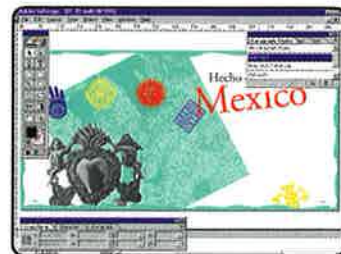
Filtr graficzny

Większość programów do edycji grafiki bitmapowej zawiera zestawy filtrów, umożliwiających modyfikowanie wyglądu obrazów. Niektóre filtry zostały zaprojektowane do prostych czynności naprawczych np. usuwania skaz lub efektów nieodpowiedniej ekspozycji w fotografiach, inne dodają do obrazów efekty specjalne w rodzaju stylizacji na dzieło malarskie.



Grafika

Ogólna nazwa używana w odniesieniu do zdjęć lub ilustracji włączonych do jakiegось dokumentu - pliku teksto-



InDesign jest programem DTP nowej generacji, który w chwili obecnej powoli staje się standardem. Większość drukowanych materiałów, które zdarza Ci się czytać, zostało przygotowanych przy pomocy tej aplikacji.

wego lub projektu DTP. Grafiki zazwyczaj mogą być ustawiane i edytowane niezależnie od pozostałych elementów dokumentu.

Graficzny tablet

Jak łatwo się przekonać, myszka nie jest najlepszym przyrządem do tworzenia naturalnie wyglądających rysunków odręcznych. Tablety graficzne są preferowaną przez większość profesjonalnych grafików, alternatywą dla popularnego w świecie PC gryzonie. W odróżnieniu od myszki składają się z dwóch części - płaskiej podstawki oraz specjalnego wirtualnego piórka, za pomocą którego malujesz na podstawce. Ruchy piórka z wielką precyzją przenoszone są na ekran.

Guide

Prowadnica
Jednym z sekretów profesjonalnego projektowania grafiki, jest dokładne rozmieszczenie elementów na stronie. Programy DTP, wektorowe i edytory grafiki bitmapowej często umożliwiają umieszczanie na dokumencie pomocniczych linii (prowadnic), ułatwiających dokładne ustawienie elementów graficznych.



Illustrator

Jeden z najlepiej znanych profesjonalnych programów do tworzenia grafiki wektorowej, wyprodukowany przez firmę Adobe. Jest bardzo wy-



Kolekcje clipartów składają się z gotowych obrazków, które możesz wkomponowywać w swoje projekty graficzne. Na zdjęciu widzicie przeglądarkę clipartów z pakietu Microsoft Office.

PC



soko oceniany przez projektantów, chociaż Corel Draw oferuje podobne możliwości za mniejsze pieniądze.

Image-Manipulation

Manipulacja obrazem

Sztuka modyfikacji zeskanowanych obrazów polegająca na wykorzystywaniu efektów specjalnych, dodawaniu tekstu lub tworzeniu montażu z dwóch lub większej liczby zdjęć. Najbardziej znanym na rynku programem, umożliwiającym manipulację obrazem bitmapowym, jest Adobe Photoshop. Ten program jest powszechnie używany przez projektantów i DTP-owców na całym świecie.



Layer

Warstwa

Większość programów graficznych oferuje możliwość rozmieszczania obiektów na warstwach i układania tych warstw w dowolnej kolejności - jednych nad drugimi. Myśląc o warstwie, wyobraź sobie przezroczyste celuloidowe plansze, na które możesz nanosić rysunki. Warstwy zazwyczaj w dowolnym momencie można ukrywać lub zmieniać ich kolejność.

Leading

Interlinia

Procesory tekstu pozwalają Ci zwykle na określenie odległości pomiędzy liniami pisma, ale programy DTP oferują znacznie precyzyjniejsze ustawienia, za pośrednictwem takich parametrów, jak interlinia lub leading.



Maska

Kiedy zajmujesz się "obróbką" fotografii, zwykle chciałbyś poddać modyfikacjom tylko niektóre części obrazu, zaś inne pozostawić niezmienione. Możesz tego dokonać za pomocą maski, która określa obszar obrazka wyłączony z edycji.

Master Page

Matryca

Programy DTP zwykle pozwalają na zbudowanie strony wzorcowej, na podstawie której będą później two-

żone inne strony Twojego projektu. Matryca może zawierać np. tytuł, datę, numer strony lub dowolny inny element, który ma być wspólny dla wszystkich stron.

Multimedia Authoring

Produkcja multimedialna

Nie wszystkie projekty graficzne przeznaczone są do druku. Twórcy multimedialni posługują się oprogramowaniem, łączącym cechy narzędzi graficznych i języków programowania (np. Macromedia Flash), aby w efekcie otrzymać dynamiczne projekty łączące tekst, obraz, dźwięk i animację w jedną multimedialną produkcję, rozpowszechnianą zazwyczaj na CD-ROMie.



Natural Media

Simulacja naturalnych technik malarskich

Projekty graficzne, generowane przy pomocy komputera, są często na pierwszy rzut oka rozpoznawalne, ponieważ nie wyglądają zbyt naturalnie. Narzędzia typu Natural Media pomagają artystom zacierać różnice pomiędzy pracami uzyskanymi komputerowo i sposobami tradycyjnymi. Z mniejszym lub większym realizmem naśladowują farby wodne, olejne, pastele i inne techniki malarskie. Najbardziej znanym (i jednym z najlepszych) programów tego typu jest Painter, firmy Metacreations.



PageMaker

Bardzo długo był najpopularniejszym programem DTP, przeznaczonym na platformę PC, ale ostatnio jego kariera zaczęła zbliżać się do końca i obecnie jest raczej narzędziem biznesowym. Następcą PageMakera jest program InDesign (oba wyprodukowane przez firmę Adobe), a najzacieklejszym rywalem QuarkXPress, firmy Quark.

Painting Program

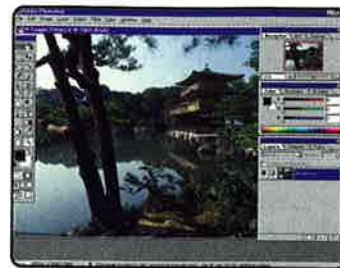
Program malarski

Programy graficzne dzielą się na narzędzia przeznaczone do tworzenia grafiki wektorowej oraz aplikacje,

operujące na bitmapowych obrazach "z życia". Programy bitmapowe dzielą się z kolei na edytory graficzne (przeznaczone do obróbki fotografii) i programy malarskie, umożliwiające samodzielne tworzenie obrazów od podstaw.

Photoshop

Najbardziej znany w świecie edytor grafiki. Ponieważ dla większości "zwykłych" użytkowników zarówno jego możliwości, jak i (przede wszystkim!) cena mogą być zbyt wysokie, warto zastanowić się nad wyborem znacznie tańszej alternatywy w postaci programu PhotoDeluxe - także wyprodukowanego przez Adobe.



Photoshop jest najbardziej znanym w świecie edytorem graficznym. Umożliwia poprawianie jakości, retuszowanie i manipulowanie zdjęciami na nieskończenie wiele sposobów.

Plug-in

Wtyczka

Photoshop zapoczątkował modę na plug-iny, czyli niewielkie dodatkowe moduły, które rozszerzają funkcje głównej aplikacji o nowe efekty i narzędzia. Obecnie wiele innych programów graficznych posiada również swoje własne systemy plug-inów.

PostScript

Specjalny język, za pomocą którego porozumiewają się profesjonalne urządzenia drukujące programy graficzne. PostScript definiuje wygląd stron i obiektów za pomocą matematycznych krzywych i linii.



QuarkXPress

Jeden z najczęściej używanych przez profesjonalistów programów DTP. Bardzo drogi!



Rasteryzacja

Czasami zdarza się konieczność konwersji obiektu zdefiniowanego wektorowo do zwykłego zbioru pikseli, czyli bitmapy. Nie możesz na przykład bezpośrednio umieszczać obra-

zów wektorowych na stronach WWW. Tego typu proces konwersji jest często nazywany rasteryzacją.



Selekcja

Jeżeli chcesz wyciąć fragment fotografii lub wybrać specyficzny obszar do edycji, musisz posłużyć się dostępnym w Twoim programie graficznym narzędziem selekcji, które zażyczy wybrany obszar. Następnie możesz pracować na tak stworzonej "selekcji".

Stock Photo

Kolekcje zdjęć

Inne określenie dla clipartów, ale używane tylko w odniesieniu do zdjęć (nie mówimy tak o ilustracjach lub grafikach wektorowych). Firmy oferujące płatne, tematyczne kolekcje fotografii często posługują się tym terminem.

Stylesheet

Arkusze stylów

Programy DTP pozwalają Ci zdefiniować parametry tekstu takie, jak rodzaj czcionki, wielkość, kolor, odległość pomiędzy liniami itp. i zapamiętać je pod dowolną nazwą. Wszystkie zdefiniowane przez użytkownika zestawy parametrów tekstu (nazywane stylami) umieszczone są w Arkuszu Stylów dokumentu.



TIFF

Jeden z najczęściej używanych formatów zapisu obrazów bitmapowych. Chociaż JPEG znakomicie nadaje się do zapisu grafik na strony WWW, TIFF oferuje znacznie wyższą jakość i za jego pomocą można uzyskać o wiele lepsze wydruki na profesjonalnym sprzęcie poligraficznym.



Vector

Grafika wektorowa

Sposób tworzenia grafiki, oparty na matematycznych definicjach krzywych i linii, w przeciwieństwie do grafiki bitmapowej, gdzie korzysta się z tablic pikseli. Rysunki wektorowe mogą być dowolnie skalowane (nawet w nieskończoność) bez utraty jakości, ale dają tylko namiastkę realistycznych scen z cieniowaniem i detalami.

Premiera światowa...

Podkręcenie... kalkulatora

Nie próbujcie tego w domu

Tak, to prawda! Oto facet, który jest tak napalony na podkręcanie komputerów, że ostatnio dobrał się nawet do swojego kalkulatora.

Supergwiazdą tej edycji CD Action jest Mazi Bahadori. Jest on webmasterem, redaktorem naczelnym, założycielem i właścicielem witryny internetowej poświęconej 3D Wars (www.3dwars.com). Jako zapowiedź obsesji overclockingiem, opowieść ta zaczyna się dość niewinnie. "Pewnego dnia musiałem zostać w domu z powodu grypy. Byłem tak znudzony, że postanowiłem zrobić coś szalonego. Zacząłem się rozglądać po mieszkaniu w poszukiwaniu czegoś, z czym mógłbym się pobawić, i w moje ręce wpadł kalkulator. Następnie złożyłem małe urządzenie do chłodzenia i moja przygoda z overclockingiem zaczęła się". Oczywiście, pecety nie są jedynymi urządzeniami elektrycznymi, które mogą skorzystać na pogrzebaniu w nich trochę, ale żeby zaraz zabierać się za kalkulator? "Hmm, miałem kalkulator i całe mnóstwo urządzeń do chłodzenia, które leżały wszędzie wokół mnie. Pomyślałem - a niech tam, może w ten sposób kogoś rozbawię".



Tutaj Mazi zdejmuje tylną kłapę kalkulatora za pomocą małego śrubokręta.



Mazi w końcu sprawił, że wiatraczek chłodzący z karty graficznej zaczął działać, nie eksplozując.



Mazi Bahadori. Uważaj - ten człowiek posiada niezdrową wiedzę na temat inżynierii twojego kalkulatora!

Teraz może ci się wydawać, że wiesz już wszystko, co trzeba o podnoszeniu napięcia na twojej płycie głównej, zwiększaniu szybkości pracy zegara i chłodzeniu układów, aby twój komputer działał szybciej, ale z pewnością to byłoby wyzwaniem nawet dla wytrawnego overclockera. Mazi wzrusza ramionami: "W pewnym momencie przez moje ręce przeszło wszystko, od Pentium II do Voodoo3. Po prostu lubię wygłupiać się ze swoim komputerem, a to stanowi wspaniałą ku temu okazję".

Nie gorączkuj się

Na okazję tej małej przygody Mazi wykombinował, że będzie potrzebował dwóch 120-woltowych przedłużaczy, dozownik smaru termicznego, mały śrubokręt, konwerter do zasilania (2-igłowy do 4-igłowy) oraz wiatraczek chłodzący,

podobny do tych, jakich używasz przy chłodzeniu kart graficznych. Tak jak przy okazji podkręcania pecetów, pomyślał, że chłodzenie to podstawa, stąd przytwierdził z tyłu kalkulatora wiatraczek. Na początku zdjął obudowę i zlokalizował procesor. Dla potrzeb tego artykułu (że chodzi tu o oficjalne "podkręcanie") nazwiemy ten układ CPU. Okazało się nią być mały czarny placyk na środku głównego układu silikonowego w kalkulatorze. Następnie wyciągnął smar termiczny i pozwoli rozłożyć go wokół górnej powierzchni kalkulatora. Kiedy skończył, umieścić na górze wiatraczek. Zasilenie wiatraczka okazało się dość ciężką przeprawą. Najpierw Mazi umieścił kabel prądu zmiennego w przedłużaczu, podłączył przewód do gniazdka i zobaczył, jak jego cenny wiatraczek... spalił się! Okazało się, że jest za duże napięcie, jak na taki wiatraczek. Nasz konstruktor postanowił to jakoś obejść za pomocą kilku obwodów. W końcu udało mu się wprawić w ruch wiatraczek, dzięki sprzętowi grającemu i suszarce do włosów również podłączonych do tego łańcucha w celu "odpompowania" trochę prądu. Było głośno jak diabli, ponieważ obydwa urządzenia musiały być ustawione na pobór maksymalnej ilości prądu. Ale w końcu zadziałało. Jednak znalezienia tego rozwiązania kosztowało go dwa przepalone wiatraczki. (To dobra okazja, aby przypomnieć wam, żebyście nie próbowali tego, o czym tutaj czytacie, robić w domu).

Dzięki mechanizmowi chłodzącemu Mazi był już przygotowany do samego podkręcenia. I znowu, nie okazało się to tak proste, jak na początku się wydawało. Wewnątrz kalkulatora znajduje się mała bateria, która przechowuje energię otrzymaną z baterii słonecznych z obudowy. Przy 16V rdzeniu i 22 miliamperach przechodzących przez ogniwo nie było tu zbyt wiele do roboty. Jednak na ogniwie znajdowały się dwa ustawienia jumperów. Niestety, obydwa były używane. Jeśli tylko jeden byłby zajęty, wtedy proste przecięcie byłoby wszystkim, co konieczne w przypadku overclockingu. Ale w tym przypadku Mazi musiał dodać więcej materiału przewodzącego, aby umożliwić bardziej bezpośredni przepływ prądu. Teraz pora na teorię: Kirchhoff (1824-1887) oraz jego Prawo rozgałęzienia prądu odegrały poważną

rolę w sposobie, w jaki Mazi podkręcił swój kalkulator. Szczęśliwie, suma natężeń została dodana (prawo Kirchhoffa), opór zrównoważony (czysty przypadek), a dodatkowy kawałek materiału umożliwił szybszy przepływ amperów. Sprawdziło to, że do CPU mogło popłynąć więcej energii, czego rezultatem była większa szybkość obliczeń. Bingo! - pierwsze na świecie podkręcenie kalkulatora stało się faktem!

Interesująca rewelacja

A więc wziął i podkręcił swój kalkulator. Ale czy może to udowodnić? Teraz pora na Mazi'ego. "Cóż, cząstki podatomowe poruszają się z prędkością zbliżoną do prędkości światła (około 300.000 km/s). Bardzo trudno jest więc dokonywać jakichkolwiek obliczeń. Ale dla starej książki od fizyki nie stanowiło to żadnego problemu! Użyłem następującego równania na napięcie elektryczne: $V = E(1 - e^{-t/RC})$. Dzięki podstawionym wartościom $V=16$, $E=-1,14$, $e=0,37$, $RC=0,63$, $E2=-1,13$, byłem w stanie znaleźć odpowiedź: "t" zanim zasilanie się zmieniło wynosiło 0.00002 sekund, po zmianie przyjęto wartość 0.0000199 sekund. Panie i panowie, to jest to - 0.0015 procentowy wzrost szybkości działania kalkulatora!" Eeee, niech nauką zajmie się Mazi, ale dla nas 0.0015 procent wcale nie brzmi jak overclocking. Dla tak małego wzrostu rzeczywiście potrzebne są systemy chłodzenia? "Nie, wcale nie". No, a co one takiego dobrego robią? "Nic. To tak naprawdę teoretyczny everclocking. Różnica w czasie jest tak drobna, że ludzkie zmysły nie są w stanie jej nawet uchwycić, ale jednak jest". Szczerze mówiąc, nie powinniśmy zbyt mocno wyżywać się na Mazim. Przecież zrobił tu coś po raz pierwszy na świecie, i choć efektywność nie jest tu racją samą w sobie, trzeba zgodzić się, że wykazał on dużo rzeczywistej śmiałości. Chyba damy mu ostatnie słowo. Czy poleciłbym, abyście sami spróbowali? "Co to oznacza? Absolutnie nie! Co dobrego z sobą niesie? Absolutnie nie! Czy wiatraczek chłodzący jest potrzebny? Absolutnie nie. Czy to zwala z nóg? Jak diabli!

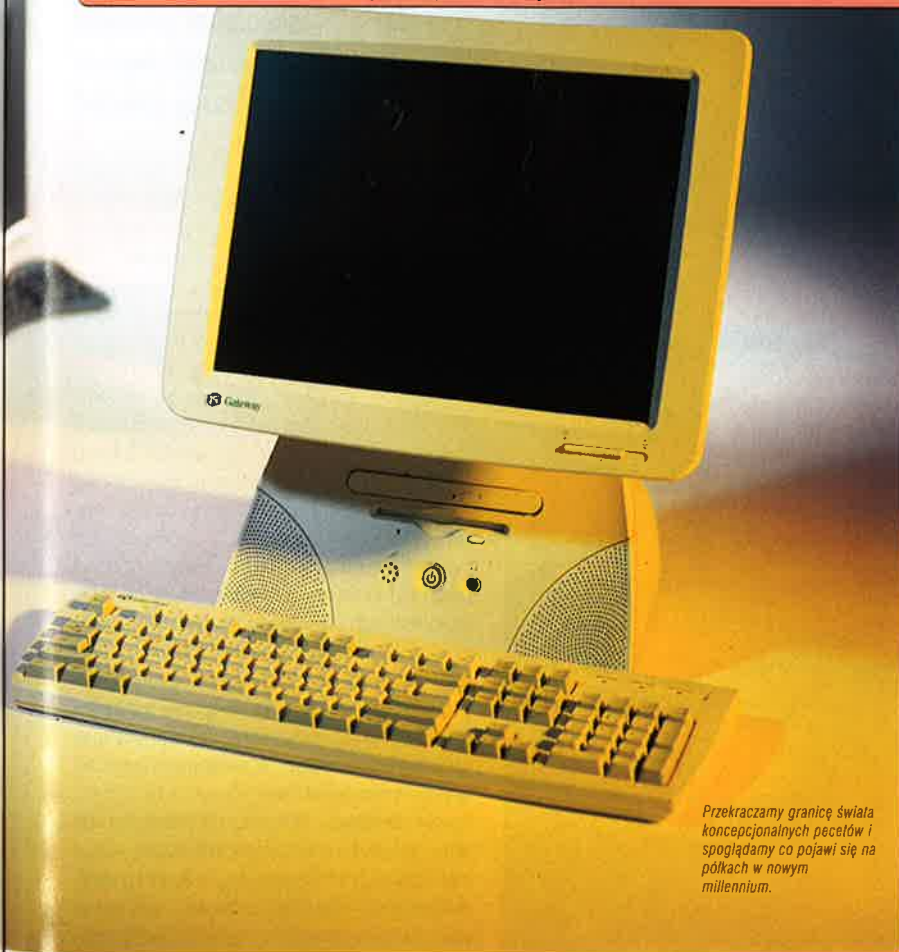
Tłum. Mariusz Turowski

Skontaktuj się z nami

Zrobiłeś ze swoim pecetem coś szalonego? Tak? W związku z tym bardzo chcielibyśmy się z tobą skontaktować! Wyślij do nas maila, na adres: nieprobuj@silvershark.com.pl ze wszystkimi szczegółami, a może stanie się tak, że w następnej edycji "Nie próbuj tego w domu" będziesz ozdoba tych stron? Nie ociągaj się! Czekamy.

Komputery XXI wieku

Tak będzie wyglądał pecet już za kilka lat!



Przekraczamy granicę świata koncepcyjnych pecetów i spoglądamy co pojawi się na półkach w nowym millennium.

Czy kiedyś zastanawialiście się, jak będzie wyglądał komputer przyszłości? Teraz macie okazję przyjrzeć się dwóm propozycjom, które już niedługo mogą stać się standardem wśród maszyn do domu i biura.

Pecety są obecnie szybsze i mocniejsze niż systemy, które jeszcze kilka lat temu zostałyby uznane za superkomputery. Ale niezależnie od zaawansowania technologicznego, jeśli chodzi o estetykę, to komputery osobiste wciąż mają postać szarych, sterylnych pudełek.

Jako że pecety nie stanowią już tylko narzędzia pracy, ale rewolucjonizują domowe życie wielu osób, mamy słusze prawo domagać się coraz bardziej intuicyjnych konstrukcji, o coraz bardziej stylowym wyglądzie. W wielu domach pecet zajmuje miejsce w gabinecie, na biurku albo w pokoju dzieci, ale wciąż dąży się do tego, aby komputery w pełni zasymilowały się ze sprzętem codziennego użytku. Niedługo mogą one zostać wkomponowane w małe, czarne pudełka albo telewizory, albo wręcz zostać wbudowane bezpośrednio w konstrukcję budynku. Jednakże zanim coś takiego nastąpi, pozostajemy uwiązani do bardziej tradycyjnych pomysłów. Nie znaczy to jednak, że

wygląd komputera nie może być miłszy dla oka i mniej odróżniający się od wystroju mieszkania.

Pecety w salonach nie są wcale nowym pomysłem. Jak tylko stało się jasne, że Internet będzie większy niż ego zespołu Just 5, producenci rozpoczęli pracę nad gotowymi, zintegrowanymi konstrukcjami. Tego typu komputery przypominają wyglądem magnetowidy czy zestaw do odbioru telewizji satelitarnej, a do sterowania surfowaniem po sieci na telewizorze używają bezprzewodowej klawiatury.

Jedną z rzeczy, która spowalnia rozwój pecetów jest ich nie-przyjazność dla użytkownika. Kiedy dopiero rozpoczyna się z nimi znajomość, ich kupno może okazać się horrorem, posiadanie męczarnią, użytkowanie upokorzeniem, a rozbudowa istnym piekłem. Jeśli porównać to ze zwykłym telewizorem, który jest łatwy w obsłudze, nie wymaga unowocześniania i ładnie komponuje się w salonie, można dostrzec niektóre z problemów, które trzeba jak najszybciej rozwiązać.

Łatwe pecety

W ostatnim roku, kilka firm, inspirowanych przez Intel, zaproponowało inicjatywę nazwaną łatwy PC (Easy PC). Jak sama nazwa wskazuje, główny pomysł polega na sprawieniu, aby pecety były łatwiejsze w obsłudze, nauce i rozbudowie. Jeśli dobrze się zastanowić, to jedynie zręczna strategia marketingowa, dominacja rynku i brak alternatyw stworzyły cały sukces pecetów. Strasznie jest nawet myśleć, że setki milionów ludzi używa sprzętu o którego zasadzie działania, w najlepszym przypadku, mają tylko mgliste pojęcie. Oczywiście, nie trzeba od razu być programistą, żeby używać peceta, ale mimo wszystko dodawanie nowych urządzeń jak karty dźwiękowe, czy nośniki danych nie powinno wymagać aż takiej fachowej wiedzy, jak to jest obecnie. Jedynym rozsądnym rozwiązaniem jest stworzenie konstrukcji, która byłaby znacznie prostsza w użyciu. Nowe rozwiązania technologiczne, takie jak USB i automatyczne uaktualnienia oprogramowania bardzo pomagają, ale jeszcze prostszym sposobem jest stworzenie komputerów, które albo tego nie potrzebują, albo nie są zdolne do rozbudowy. Nie oczekujemy od naszego sprzętu stereo czy magnetowidu, że będzie można poszerzyć ich możliwości, dlatego jest przestrzeń na rynku dla tanich pecetów, działających zaraz po wyjęciu z pudełka, które także nie będą mogły być unowocześniane. W rzeczywistości, patrząc na historię, tego typu ograniczenia pobudzają rynek, nadając sensu trwałości urządzeń i pozwalając twórcom oprogramowania na dokładne dostosowanie się do aktualnych możliwości sprzętowych. Konsola do gier Sony PlayStation jest na to doskonałym przykładem.

Kolejną cechą komputerów XXI wieku jest ich "zgodność" z wyglądem normalnego mieszkania. Obecne konstrukcje, z ich prawie białymi obudowami i pękatymi monitorami, naprawdę nie wyglądają zbyt atrakcyjnie w przeciętnym pokoju. Firma Apple była pierwszą, która dostrzegła ten fakt, tworząc swój kolorowy (lub landrynkowy, zależnie od punktu widzenia) komputer o nazwie iMac, reklamowany jako normalny sprzęt AGD. Teraz także inni producenci podążają w tym samym kierunku, a niektórzy posuwają się nawet dalej. Już niedługo może okazać się, że pecet będzie stanowił definicję stylu danej osoby podobnie jak dzinsy marki Gucci, czy garnitur Armani. W tym małym porównaniu przedstawiamy dwa prototypowe pecety skierowane do nieco innych części tego samego rynku. W obu przypadkach, nietypowy wygląd ma oddziaływać na ludzi, którzy nie mają ochoty poświęcać stylu, aby używać peceta. Płaci się za to całkiem pokaźną cenę, ale czy nie dzieje się tak ze wszystkim, co tworzy nową modę?

Gateway Profile II

Komputer o kosmicznym wyglądzie, ale czy idzie z nią w parze wydajność?

Stare powiedzenie mówi, że trzeba cierpieć za sztukę. Ten komputer jest dobrą realizacją tej idei. Jest to intrygująca mieszanka odważnych i konserwatywnych pomysłów. To poczucie sprzeczności przejawia się w każdym elemencie tej maszyny.

Wygląda ona jak standardowy monitor LCD z nieco tylko grubszą podstawą. Trzeba się dokładniej przyjrzeć, żeby zorientować się, że nie ma tradycyjnej jednostki centralnej. Wszystko zostało zintegrowane w jedną, zwartą i kształtną obudowę. Co za fantastyczny pomysł - komputer wyglądający jak te zabawki z filmów! Ale dlaczego ten nieszczyśny Profile II jest produkowany w kremowym kolorze? Pokażcie mi choćby jedną kremową wieżę, telewizor, czy inny sprzęt do salonu... Nie pokażecie, ponieważ takowe nie istnieją! A wiecie czemu nie istnieją? Bo są nudne. No co jest, Gateway'u? Nie można było skusić się na więcej odwagi. Wmawia się nam, że jest to maszyna na nowe millennium, a nie podejmuje się nawet ryzyka rozstania się z ciasteczkową szarością!

Test wydajności

Testowany egzemplarz posiada procesor Celeron 466, który zazwyczaj kojarzony jest z raczej tańszymi konstrukcjami, jednak kombinacja panelu LCD i zwartej konstrukcji powoduje znaczne przekroczenie granicy cenowej, która określa tańsze maszyny. "Trudno", można by pomyśleć, "Kupuje się takie toto ze względu na walory estetyczne. Zawsze można rozbudować elementy". No cóż, jakby to powiedzieć - nie można. Ten pecet nie posiada żadnej możliwości unowocześnienia. Wszystko w nim zostało wykonane na specjalne zamówienie, poczynając od kształtnej obudowy, aż po specjalną płytę główną.

Stary przed czasem

Niestety, konstrukcja tego komputera zdecydowanie wymaga wprowadzenia poprawek. W testach wydajnościowych wypadł gorzej niż przeciętny system z AMD K6/2 450, a na dodatek nie posiada rozbudowanych instrukcji multimedialnych, które oferuje AMD. Będzie można pograć w prostsze gry, w najniższych rozdzielczościach, popisać coś w edytorze tekstu, czy posurfować po sieci, ale już dzisiaj cały ten komputer wygląda kiepsko.

Obserwując tempo, w którym rozwijają się gry, już pewnie niedługo okaże się, że na tym komputerze nie będzie można nawet odpalić najnowszych tytułów. To samo można powiedzieć o wielu najtańszych pecetach,

ale je można przynajmniej próbować rozbudowywać. Gateway twierdzi, że już niedługo pojawi się silniejsza wersja z procesorem Celeron 500, ale to podniesie tylko ogólny wynik o marne kilka procent, nie poprawiając najważniejszych wad.

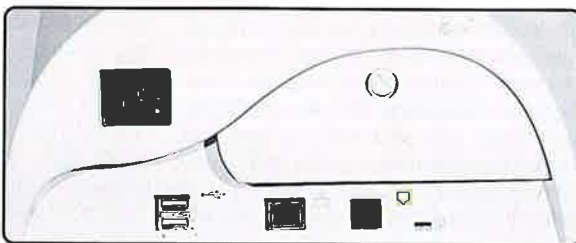
Jeśli chodzi o grafikę, to ten pecet posiada zintegrowaną kartę ATI Rage LT Pro, wykorzystującą 4 MB pamięci obrazu. I znowu, taki pomysł jest niesamowicie chybiony. Nie można nawet odpalić gier, ani testów w rozdzielczości 800x600 - po prostu za brakło pamięci. Dzisiejsze gry, i coraz większa liczba profesjonalnych aplikacji, polegają w całości na akceleracji obrazu trójwymiarowego, ale ta maszyna nawet rok temu znalazłaby się na szarym końcu zestawień w tej kategorii.



Profile II jest dostarczany z 64 MB pamięci RAM, co jest wystarczające - ledwo - i twarde dyskiem o pojemności 20 GB, co jest nadzwyczaj hojne i właściwie nieuzasadnione, uwzględniając ograniczenia w innych elementach.

Jeszcze bardziej szokującym faktem jest brak jakichkolwiek portów równoległych i szeregowych, które zostały zastąpione dwoma gniazdami USB. To oczywiście jest zgodne ze specyfikacją PC99, ale oznacza, że, aby uży-

Komputer Gateway'a jest radykalny w budowie, co czasami prowadzi także do ograniczeń



Bez konwencjonalnych portów, zmusza się użytkownika do używania droższych urządzeń USB

wać starych peryferiów, trzeba będzie dokupić specjalne przejściówki USB albo po prostu wymienić wszystkie elementy, takie jak joystick na nowe, droższe wersje wykorzystujące interfejs USB. Jest to rozwiązanie daleko idące i prawdopodobnie za kilka lat już nikt nie będzie używał portów LPT i COM, ale na dzień dzisiejszy oferta urządzeń USB wciąż nie jest do końca pełna, a ceny w tej kategorii są prawie zawsze wyższe.

Pomimo że konstrukcja Profile II jest elegancka i kompaktowa, ma kiepskie parametry i nie można jej rozbudować



Jeżeli byłby to normalny komputer na biurko, nie powinien kosztować więcej niż 3000 zł, a za to istniałaby możliwość jego unowocześnienia i generalnie lepiej rokowałby na przyszłość. Jednakże ze względu na pełne zintegrowanie, za styl trzeba zapłacić potworną kontrybucję, a przy tym traci się wiele na elastyczności.

Dla początkujących bogaczy z technofobicznymi lękami albo dla rodzin, które mogą pozwolić sobie na wymianę całego komputera każdego roku, ta konstrukcja może znaleźć zastosowanie. Dla wszystkich pozostałych - zostawcie sobie to, co macie teraz na biurku, albo zacznijcie oszczędzać na maszynę Packard Bell Spirit...

Specyfikacje:

Cena: ok. 10000 zł

Procesor: Intel Celeron 466

RAM: 64Mb

Karta graficzna: 4Mb, ATI Rage LT Pro

Maksymalna rozdzielczość: 1,024 x 768

Dysk twardy: IBM 20Gb

Napęd: Toshiba DVD 6x

Karta dźwiękowa: Audibase SoundMax

Głośniki: Wbudowane

Monitor: 15-calowy LCD

Modem: Telepathy Pro V90 56K

Karta sieciowa: 10/100Base-T

Peryferia: myszka i klawiatura USB

Dodatki: Zdolny do pracy w sieci

Oprogramowanie: Windows 98, darmowe konto Internetowe w serwisie producenta

Nasz werdykt

- + Elegancki, zwarty system
- Nie najmocniejszy
- Trudny do rozbudowy
- Zle umieszczony napęd DVD

Ocena ogólna: Przeciętny

Packard Bell Spirit 500

**Maszyna, która może
zrewolucjonizować całą koncepcję
budowy peceta**

Być może spotkaliście się kiedyś z określeniem, że pecety są "sexy" - coś, ta maszyna zdecydowanie podpada pod ten przymiotnik. Podobnie jak Profile II, jest to system, w którym pojawia się kilka sprzeczności. W niektórych miejscach przejawia się radykalne podejście do przeprojektowania całej konstrukcji, jednak w wielu jest to wciąż tradycyjny pecet.

Dla przykładu, w skład zestawu wchodzi jednostka centralna i monitor. Prawda, część główna jest relatywnie mała i można ją zamontować w pozycji pionowej, niemniej jednak jest to wciąż okazałych rozmiarów bryła z plastiku i metalu. Z drugiej strony, zamiast standardowego monitora, producent Spirita dostarcza przyjemny, ciemnoszary panel LCD, o przekątnej części widzialnej długości 15 cali. Takie cacko samo w sobie mogłoby wygrywać różnego rodzaju konkursy. Pomimo swojego tradycyjnego kształtu, jednostka centralna jest mieszanką srebrnego, połyskującego plastiku rodem z filmów SF i eleganckiego szarego metalu, co razem wygląda rewelacyjnie. Jest to ten typ urządzenia, który wystawia się na pokaz i bardzo pragnie się nim pochwalić. A z całą pewnością zasługuje on na honorowe miejsce na środku eleganckiego salonu.

Wewnątrz obudowy

Podobnie jak Profile II, Spirit jest zauważalnie mniej "podatny" na unowocześnianie niż normalny pecet. Jego płyta główna posiada trzy gniazda PCI, z czego jedno jest zajęte przez modem 56K. Sama obudowa jest dosyć wąska, ale znajdzie się w niej w sam raz tyle miejsca, aby zmieścić dodatkowe karty rozszerzeń. Jednakże nieco bezmyślne umiejscowienie procesora i stacji dysków powoduje, że możliwe jest stosowanie tylko bardzo krótkich kart PCI, niewielkie dłuższych od samego gniazda. Komputer ten został dostarczony z nietypowym rozmiarem pamięci - 96 MB, a ponieważ zajmuje to obydwa dostępne gniazda DIMM, jakakolwiek rozbudowa oznacza konieczność poświęcenia części z już istniejącej pamięci. Naprawdę ważną różnicą pomiędzy modelami Spirit i Profile II jest po pierwsze fakt, że Spirit sam w sobie jest doskonałą maszyną. Owszem, są już dostępne mocniejsze modele, ale dzięki jego procesorowi Intel Pentium III taktowanemu zegarem 500 MHz, akceleratorowi 3D z 8 MB wbudowanej pamięci, rozsądnym rozmiarem RAMu i wygodnej konstrukcji, nie trzeba myśleć o rozbudowie nawet w przybliżeniu tak szybko, jak w przypadku komputera Profile II.



Nie trzeba już grzebać śrubokrętem z tyłu komputera, a wszystko dzięki wygodnym złączom z przodu obudowy

Obudowa posiada w swojej tylnej części tradycyjne porty dostępne w każdym pececie (w przeciwieństwie do Profile II). Do dyspozycji postawiono jeden port szeregowy, złącza myszki i klawiatury PS/2 oraz port równoległy do podłączania standardowych drukarek i innych urządzeń zewnętrznych. Z przodu komputera znalazło się także miejsce dla gniazda USB, dokładnie tam, gdzie najbardziej można go potrzebować.

Oprócz tradycyjnego, analogowego wyjścia VGA, karta graficzna oferuje cyfrowe złącze specjalnie zaprojektowane z myślą o panelach LCD. Daje to niesamowicie ostry i precyzyjny obraz na doskonałym 15-calowym wyświetlaczu. A jeśli ktoś miałby ochotę, to zawsze może podłączyć ten komputer do tradycyjnego, dużego monitora.

Wielkie dołączanie

Dzięki swojemu napędowi DVD 6x oraz szybkiemu procesorowi, Spirit jest idealnym rozwiązaniem do odtwarzania filmów z płyt DVD, a w komplecie dostarczono programowy dekodery MPEG-2 i Zabójczą Broń 4, tak na początek. W komplecie jest także bardzo duży i zróżnicowany pakiet oprogramowania. Standardowe funkcje biurowe można

wykorzystać dzięki aplikacjom: Word 2000, Money, MS Works i wielu innym, a w wolnym czasie nikt nie odmówi sobie przyjemności pogrania przez chwilę w jedną z dołączonych gier (Soccer Manager, Caesar III i Alpha Centauri). Oprócz tego, producent dostarczył także całe mnóstwo małych programów, które pozwalają nauczyć się obsługi komputera, posurfować po internecie i wykonać wiele innych, ciekawych zadań.

Pomimo że Spirit nie można aż tak bardzo rozbudować, jak tradycyjne komputery biurowe, to nawet w podstawowej konfiguracji

Uwzględniając całą naszą niechęć do systemów, których nie można unowocześniać, gorąco polecamy ten komputer

Specyfikacje:

Cena: ok. 15000 zł

Procesor: Intel Pentium III 500

RAM: 96 MB

Karta graficzna: 4 MB, S3 Savage3D

Maksymalna rozdzielczość: 1,024 x 768

Dysk twardy: 13 GB UDMA

Napęd: Hitachi DVD 6x

Karta dźwiękowa: Yamaha DS-XG

Głośniki: W monitorze

Monitor: 15-calowy LCD SlimView S530

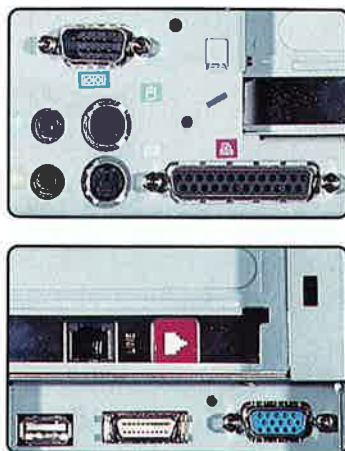
Modem: Conexant V90 56K

Peryferia: lekka klawiatura z dodatkowymi przyciskami funkcyjnymi, mysz

Dodatki: Karta graficzna ma zarówno wyjście cyfrowe, jak i analogowe

Oprogramowanie: Windows 98, Norton AntiVirus, pakiet przeglądarek internetowych, ICQ, CU-See Me, MS Word 2000, MS Works 4.5a, MS Money 99, Print Artist 4, DVD Player, WinAmp, Encarta 99, AND Route Europe, Photo Express, Vide Studio, Zabójcza Broń 4, Ultimate Soccer Manager, Caesar III, Alpha Centauri

Ilum. Lukasz Nowak



W przeciwieństwie do Profile II, Spirit 500 pozwala podłączyć pełen zakres standardowych urządzeń peryferyjnych

Nasz werdykt

- + Wspaniały, stylowy komputer
- + Doskonały wyświetlacz LCD
- + Można go znacznie rozbudować
- Niezbyt stabilny w pionowej pozycji

Ocena: Bardzo dobry

Cyfrowe aparaty

Ostateczne ujęcie tematu

Cyfrowy aparat fotograficzny różni się od konwencjonalnego kilkoma istotnymi cechami. Najłatwiej będzie przybliżyć te różnice, opisując zasadę działania obu tych urządzeń.

Tradycyjny aparat fotograficzny

Historia aparatu fotograficznego rozpoczęła się ponad 100 lat temu od pionierskich prac Francuza, Louisa Daguerre (wynalazcy dagerotypu) i Brytyjczyka, Johna Fosa Talbota. Obaj wynalazcy do utrwalenia obrazów wykorzystywali płyty szklane lub papier pokryty światłoczułą substancją chemiczną. Płytę lub papier umieszczano w światłoszczelnym pudełku, by chronić je przed prześwieceniem, aż do momentu ekspozycji przy wykonywaniu zdjęcia. Pudełko zamieniło się w końcu w aparat, płytkę szklaną zastąpił film z tworzywa sztucznego, nastąpił również rozwój chemii, dzięki czemu powstały filmy z warstwą światłoczułą do zdjęć kolorowych. Tak powstał aparat, którego używamy dziś. Współczesne analogowe aparaty fotograficzne, nawet te najtańsze, umożliwiają wykonywanie zdjęć o bardzo wysokiej rozdzielczości i dobrej definicji obrazu. Technologia ta rozwinęła się bardzo wysoko i szeroko się rozpowszechniła. W Nairobi czy Bangkoku można równie łatwo kupić aparat "jednorazowego użytku", jak w Londynie czy w Warszawie.

Obrazy elektroniczne można oczywiście tworzyć, po prostu skanując gotowe fotografie lub przezroczca. Przez wzgląd na jakość jest to wciąż najlepszy sposób zapisywania obrazów w formie plików komputerowych.

Aparat cyfrowy

Aparaty cyfrowe pojawiły się około pięciu lat temu; wykorzystano w nich technologię po raz pierwszy zastosowaną w tzw. camcor-



DC 280 Kodaka kosztujący 600 funtów brytyjskich należy do nowej generacji aparatów 2 MegaPixel

derach, w szczególności matrycę CCD (Charged Coupled Device). CCD jest podstawą aparatu cyfrowego, skutecznie spełniając rolę przypisaną warstwie światłoczułej w aparatach analogowych. Każdy z małych elementów matrycy wytwarza napięcie wyjściowe zależne od natężenia i barwy światła na niego padającego.

By to zrozumieć, powołajmy się na przykład ekranu ciekłokrystalicznego LCD, takiego jak w notebooku. Ekran ten składa się z ogromnej ilości punktów - często nazywanych pikselami - których układ tworzy obraz pulpitu Windows, strony internetowej albo portret naszego psa. Do każdego ekranu elementu



Żargon fotografii cyfrowej

APS

Advanced Picture System - niedawno wprowadzony standard fotograficzny, zapewniający takie dodatkowe funkcje, jak różnicowanie rozmiarów zdjęcia.

Błona światłoczuła

Jest to substancja chemiczna zmieniająca swoje właściwości pod wpływem światła, którą powleka się błonę fotograficzną. Obrazy zostają utrwalone na błonie, gdy zostaje ona wystawiona na działanie światła.

Camcorder

Camera Recorder - urządzenie łączące funkcje kamery wideo i magnetowidu. Wiele zastosowanych w nich technik wykorzystano we wczesnych aparatach cyfrowych.

CompactFlash

Jeden z dwóch głównych standardów karty pamięci graficznej wykorzystywanych w aparatach cyfrowych.

Efekt czerwonych oczu

Niepożądany efekt polegający na pojawianiu się czerwonych plamek, na zdjęciach fotografowanych z bliska osób, w miejscu żreń. Powodem jest odbicie światła tła na siatkówce.

Korekcja gamma

Charakterystyka obrazu, jak jasrawość i kontrast, która jest składową ich jakości.

LCD

Liquid Crystal Display - wyświetlacz ciekłokrystaliczny. Płaski ekran, na którym można wyświetlać tekst i obraz, w aparatach cyfrowych umieszczony na tylnej ścianie w roli celownika.

MemoryStick

Nowy standard karty pamięci, firmowany przez Sony i zdobywający coraz większą popularność. Standaryzacja w technologii produkcji karty pamięci może się przyczynić do rozwoju fotografii cyfrowej.

Piksel

Pojedynczy punkt na ekranie cyfrowym, takim jak wyświetlacz LCD.

Pikselacja

Niepożądany efekt polegający na tym, że na obrazie widać wyraźnie kolorowe kwadraty - pojedyncze piksele. W rzeczywistości oczywiście każdy obraz cyfrowy składa się z takich punktów, lecz nie powinny być one różnialne gołym okiem.

SmartMedia

Jeden z dwóch głównych standardów karty pamięci w aparatach cyfrowych.

fotograficzne

przyłożone jest napięcie. W wyniku tego powstaje kolorowe światło, którego natężenie zależy od wartości napięcia.

Matrycę CCD można sobie wyobrazić jako zbiór pikseli działających na odwrotnej zasadzie. Gdy pada na nie światło, wytwarzają one napięcia o wartości zależnej od jego natężenia i koloru. Napięcie to jest konwertowane do postaci cyfrowej przez konwerter analogowo-cyfrowy, a otrzymane obrazy mogą być przechowywane w pamięci lub na dysku.

Pamięć ta może być montowana do aparatu cyfrowego na stałe, lecz dzisiaj coraz częściej przyjmuje ona formę wymiennej karty. Można ją wyjmować z aparatu i wymieniać albo podłączać do komputera lub drukarki. Dzięki temu obrazy można kopiować, obrabiać i drukować.

Do innych elementów aparatu cyfrowego należą system soczewek, podobny do obiektywu tradycyjnego aparatu oraz opcjonalnie ekran ciekłokrystaliczny LCD. Na tym ekranie wyświetlany jest w czasie rzeczywistym obraz pobierany z matrycy CCD. Można wykorzystywać go jako alternatywę względem tradycyjnego celownika do sprawdzania, jak będzie wyglądało zdjęcie. W aparatach konwencjonalnych w tym celu wykorzystuje się tzw. lustrzankę jednoobiektywową - światło docierające do celownika i do filmu przechodzi przez tę samą soczewkę. Obraz, który przekazywany jest na panelu LCD z matrycy CCD, wolny jest od zniekształceń optycznych, takich jak paralaksa czy przesunięcie.



Dzięki urządzeniu Trisys Vcam tworzymy cyfrowe obrazy wideo, ruchome lub nie, które można wysłać e-mailem

Również inne funkcje dostępne w aparatach tradycyjnych można łatwo wykorzystać w urządzeniach cyfrowych. Można ręcznie ustawiać ostrość i natężenie światła lampy błyskowej albo też przełączyć aparat na tryb automatycznego ustawiania tych wartości. Aparaty cyfrowe są na rynku dopiero około pięciu lat, lecz rozwój techniki, szczególnie jeśli chodzi o rozmiary i wydajność matrycy CCD, sprawił, że jakość zdjęć wykonywanych kamerą cyfrową niewiele różni się od tej, którą można uzyskać przy pomocy aparatu tradycyjnego, choć ceny urządzeń nie są jeszcze podobne.

Zalety fotografii cyfrowej

Fotografia cyfrowa ma kilka istotnych zalet:

- natychmiastowe wyświetlanie klatek filmu. Zdjęcie możemy obejrzeć natychmiast po wykonaniu na ekranie aparatu (pod warunkiem, że urządzenie posiada wyświetlacz LCD). Jeśli nie jesteśmy zadowoleni z efektu, natychmiast możemy zrobić nowe.
- nie ma procesu wywoływania. Gdy tylko zrobimy zdjęcie, możemy je wydrukować. Wielu fotoreporterów wykorzystuje możliwość przesyłania zdjęć w formie plików bezpośrednio do redakcji.
- możliwość kasowania niezadowolających nas klatek. Niechciane zdjęcia można usunąć, a zwolnioną przestrzeń natychmiast wykorzystać.
- niewielkie rozmiary kart pamięci. Zdjęcia, które zajęłyby kilka filmów, przechowywane są na układach mieszczących się w portfelu albo w kieszeni.

- mniej części ruchomych i większa niezawodność.

Aparat cyfrowy nie potrzebuje tradycyjnego mechanizmu migawkowego ani elementów do przewijania filmu.

Wady fotografii cyfrowej

Fotografia cyfrowa ma też kilka wad, choć większość z nich to problemy, które wkrótce uda się rozwiązać:

- aby uzyskać odpowiednią jakość obrazu, trzeba wydać na aparat cyfrowy więcej, niżby nas kosztował równorzędny aparat analogowy.

• rozdzielczość zdjęć wykonanych za pomocą najtańszych nawet, 35-milimetrowych,

Podstawowym problemem pozostaje brak obiektywów makro i szerokąkątnych, które umożliwiłyby wykonywanie różnorodnych zdjęć dobrej jakości za pomocą aparatu cyfrowego

aparatów analogowych jest znacznie większa niż rozdzielczość obrazów otrzymanych z większości aparatów cyfrowych.

- ogniskowa obiektywu i skuteczny zasięg działania filtrów dla średniej jakości aparatów cyfrowych jest o wiele mniejsza niż



Żargon fotografii cyfrowej

A/D Converter

Konwerter analogowo-cyfrowy (A/C) - urządzenie przekształcające ciągle obraz analogowy na cyfrowy, składający się z osobnych warstw koloru i tonów.

CMOS

Complementary Metal Oxide Semiconductor - element wykorzystywany w produkcji obwodów niskiej mocy, także do wytwarzania matryc z elementami światłoczułymi, używanymi w aparatach cyfrowych.

JPEG

Joint Photographic Experts Group - grupa, która wynalazła wydajną technologię kompresji i jeden z najpopularniejszych formatów plików graficznych.

Matryca CCD

Przyrząd o sprzężeniu ładunkowym - matryca składająca się z światłoczułych elementów połączonych obwodem elektronicznym, która zajmuje miejsce błony światłoczułej w aparacie cyfrowym.

SLR

Lustrzanka jednoobiektywowa - system soczewek, dzięki któremu fotografujący obserwuje obiekt przez tę samą soczewkę, przez którą robione jest zdjęcie.

WIZJER

Małe urządzenie optyczne wykorzystywane do odpowiedniego wycelowania obiektywu.

Najważniejsze jest szkło

Do najsłabszych punktów współczesnych aparatów cyfrowych należy ich system soczewek. Ponieważ rozmiary standardowej matrycy CCD są bardzo niewielkie w porównaniu do obszaru klatki filmu 35-milimetrowego, czy nawet APS, soczewki wykorzystywane w aparatach cyfrowych także muszą być bardzo małe. Choć istnieją znormalizowane małe soczewki, które weszły do użytku wraz z camcorderami, matryca CCD tańszych aparatów - kosztujących poniżej 300 funtów - są małe nawet jak na te wielkości.

Żeby kupić aparat cyfrowy wyposażony w różne obiektywy wymienne, tak jak typowy aparat fotograficzny z filmem 35-milimetrowym, trzeba wydać mnóstwo pieniędzy. W takim aparacie trzeba zamontować dużą matrycę, co z kolei oznacza powiększenie się wielkości zbiorów danych dla każdego zdjęcia. To pociąga za sobą konieczność zwiększenia pamięci i mocy komputera, na którym obraz będzie obrabiany.

Tak czy inaczej, podstawowym problemem pozostaje tu brak obiektywów makro i szerokokątnych, które umożliwiłyby wykonywanie różnorodnych zdjęć dobrej jakości za pomocą aparatu cyfrowego.

na czasie, na przykład kiedy chcemy natychmiast sprezentować przyjacielowi nie wymagające specjalnej obróbki zdjęcie.

Obróbka zdjęć

Jeżeli zależy nam na czymś więcej niż szybkie wydruki, powinniśmy usiąść przy komputerze. Gdy zdjęcia znajdują się już w naszym pececie w formie plików, można zająć się ich obróbką graficzną, wykorzystując jeden z licznych programów specjalnie do tego przeznaczonych. Najprostsza chyba operacją będzie zmiana wielkości zdjęcia. Powiększanie zdjęć cyfrowych sprowadza się do wyboru wartości powiększenia i wykonania wydruku. Nie potrzebne są żadne dodatkowe urządzenia wypełniające niegdyś ciemnie fotograficzne. Jed-

nakże biorąc pod uwagę rozdzielczość możliwą obecnie do uzyskania w technice fotografii cyfrowej, powiększenie będzie ograniczone przez zjawisko pikselacji.

Dla równowagi aparaty cyfrowe również mają kilka wad, jednak większość z nich to problemy przejściowe

Równie łatwo dostosować komputerowo takie charakterystyki jak jasność, kontrast i gamę kolorów, poza tym można jeszcze wykorzystywać efekty specjalne. Możliwe jest wszystko od redukcji efektu czerwonych oczu przez ściemnienie tła portretu do zmiany tekstury obrazu, tak, by wyglądał jak namalowany akwarelą albo farbą olejną. Oprogramowanie graficzne umożliwia uzyskanie przez samodzielną obróbkę obrazu efektów bardzo trudnych do osiągnięcia w wypadku fotografii tradycyjnej. Nasz aparat, zamiast być gratem, którego ciągle zapominamy zabrać na wakacje, staje się narzędziem naszej ekspresji twórczej.

odpowiednie wartości dla aparatów analogowych.

Otrzymywanie zdjęć

Gdy już wykonaliśmy zdjęcia za pomocą aparatu cyfrowego, musimy je wydrukować albo przenieść do komputera. Istnieją dwa podstawowe sposoby, żeby to zrobić: za pośrednictwem kabla albo karty pamięci. W pierwszych aparatach cyfrowych moduł pamięci był wmontowany na stałe i jedyną drogą przeniesienia zdjęć z aparatu było przekazanie ich przez kabel połączony z komputerem, zazwyczaj poprzez port seryjny. Po tej operacji każde zdjęcie zapisywane było jako zwykły plik graficzny w jednym z popularnych formatów, na przykład tif czy jpeg.

Nowsze aparaty cyfrowe wyposażone zostały w karty pamięci, które funkcjonują jako nośnik informacji. Na nich przechowywane są dane dotyczące poszczególnych zdjęć, można je potem łatwo przekazać do komputera. Kartę pamięci wpina się do gniazda w noteboku lub komputerze albo bezpośrednio do niektórych modeli drukarek. Karty te można traktować podobnie jak dodatkowe dyski - informacje na nich przechowywane można kopiować metodą "przeciągnij i upuść" na dysk twardy lub dyskietkę. Drukarka atramentowa Lexmark 5770 posiada gniazda dla dwóch kart pamięci (patrz ramka), podobnie jak nowa PhotoSmart P1000, firmy Hewlett Packard. Fujifilm produkuje nowatorską złączkę z wyjściami dla karty pamięci i dla przyłącza napędu dyskietek. Nie posiada ona części ruchomych, lecz podłączona jest do głowicy napędu i dzięki temu można dokonać transferu danych z karty do peceta.

Obie wymienione drukarki mogą drukować pojedyncze klatki lub całą zawartość pamięci bez pośrednictwa komputera. Funkcja ta przydatna jest szczególnie, gdy zależy nam



A5 Zoom Canona jest jednym z najmniejszych, najbardziej pożądanych i najlepszych aparatów cyfrowych na rynku



Zwiększyć rozdzielczość

W tej chwili istnieje kilka standardów dotyczących rozdzielczości obrazu, który można uzyskać za pomocą aparatu cyfrowego. Różni producenci wytwarzają sprzęt o odmiennej rozdzielczości, zależy ona głównie od rozmiaru i kształtu matrycy CCD, stanowiącej podstawowy element danego aparatu.

Rozdzielczość nie wpływa bezpośrednio na rozmiarów obrazu; dwa zdjęcia zrobione za pomocą dwóch różnych aparatów mogą mieć identyczną wielkość, lecz różną rozdzielczość. Jednakże im większa jest rozdzielczość, z tym większej liczby punktów składa się obraz i tym jest ostrzejszy. Oznacza to także, że aby powiększyć obraz, musi on mieć odpowiedni "zapas" rozdzielczości, rozdzielczość więc określa pośrednio użyteczne rozmiary zdjęć.

Najpowszechniej występują rozdzielczości 640x480, 800x600, 1024x768 oraz 1536 na 1024 piksele, lecz istnieje też wiele innych. Obraz w rozdzielczości 640x320 ma wielkość o połowę mniejszą niż ekran VGA, obrazy o takich rozmiarach dobrze funkcjonują na stronach internetowych, ale odbitki z nich wykonane są niewielkie.

Dopiero powyżej miliona pikseli (1200x1024 = 1228800) uzyskamy dobrej jakości wydruk. Magiczna bariera miliona pikseli często określana jest mianem mega-piksela. Termin ten występuje często w branży fotografii cyfrowej.

Większość aparatów umożliwia wykonywanie zdjęć o różnych rozdzielczościach. Jeżeli nie potrzebujemy wysokiej rozdzielczości, możemy więc oszczędzać pamięć, by zrobić więcej zdjęć. Zazwyczaj możemy dobierać rozdzielczości dowolnie do poszczególnych zdjęć, tak jak i w aparacie APS.

Wszystkie rodzaje pamięci

Jeżeli rozpiszemy cenę aparatu na koszt częściowe, okaże się, że najdroższymi elementami są matryca CCD, panel LCD (jeśli aparat jest w niego wyposażony) oraz pamięć. Pamięć trwała, która nie traci zawartości, gdy odłącza się zasilanie, nie jest tania. W większości aparatów obrazy są kompresowane za pomocą specjalistycznego oprogramowania, aby lepiej wykorzystać dostępne zasoby. Tak czy inaczej, do ceny samego aparatu należy doliczyć cenę pamięci.

W większości aparatów wykorzystuje się karty pamięci - cienkie prostokątne moduły z tworzywa sztucznego z wbudowanym układem scalonym i stykami przyłączeniowymi do aparatu lub czytnika. Dwa najbardziej popularne standardy to CompactFlash oraz SmartMedia. Obydwa produkują się w wielu rodzajach od 2 MB do 32 MB i więcej. Trzeci standard, Memory Stick, powstał w zeszłym roku z inicjatywy Sony i zdobywa doskonale recenzje.

Ze względu na wysoki koszt pamięci tego typu, producenci badają inne technologie przechowywania danych. Sony wyprodukowało aparat z wbudowanym napędem dyskiek, jednak pojemność rzędu

1,44 Mb jest zbyt mała jak na rozmiary zdjęć cyfrowych. Bardzo obiecująco wygląda za to nowy Click! firmy Iomega, który mieści 40 Mb i ma bardzo niewielkie rozmiary. Napędy dysków pobierają jednak z baterii aparatu dużo energii i sprawiają, że w urządzeniu pojawia się więcej części ruchomych. Bardziej interesująco wygląda pomysł firmy C3D (www.c3d.net), która opatentowała prototyp w formie przezroczystego krążka CD, który można także produkować jako płytkę rozmiarów karty kredytowej. Nie ma tutaj części ruchomych, a pojemność wynosi 1 Gb. To powinno wystarczyć na dobrych kilkaset klatek zdjęć mega-pikselowych. Ograniczenia pojemności nośników są dla fotografii cyfrowej problemami przejściowymi i w ciągu kilku lat będziemy prawdopodobnie mogli przechowywać wszystkie interesujące nas informacje na kilku kartach magnetycznych.



Ważne, by przed kupnem aparatu cyfrowego, wziąć pod uwagę cenę pamięci. W większości aparatów wykorzystuje się kartę pamięci, najbardziej popularne są CompactFlash i SmartMedia.

Wnioski

Aparaty cyfrowe opanowują coraz większy segment rynku fotograficznego. Choć mało prawdopodobne, by kiedyś wyparły całkowicie tradycyjne techniki robienia zdjęć, wygoda ich użycia i szybkość działania powodują, że gdy tylko ich ceny staną się porównywalne z cenami urządzeń analogowych, sprzedaż cyfrowych aparatów fotograficznych znacznie przewyższy sprzedaż aparatów tradycyjnych.

Rozwój technologii przechowywania danych oraz matryc CCD i CMOS wkrótce sprawi, że fotografia cyfrowa będzie stanowiła jedyny rozsądny wybór. Jeżeli chcemy, by nasze zdjęcia nadawały się nie tylko do umieszczenia w albumie rodzinnym w celu zanudzenia znajomych na śmierć, możliwości obróbki graficznej zdjęć, które otwiera przed nami technika cyfrowa, zapewnić mogą realizację naszych twórczych pomysłów.

Tłum. Piotr Domański

SALON KOMPUTEROWY
Helion

Wrocław, ul. Długa 68
(naprzeciwko Supermarketu HIT)
tel. (071) 781-78-84
e-mail: helion@klub.chip.pl

Komputery (nie) tylko dla graczy

LG

HP HEWLETT
PACKARD

Belnea

AMD

EPSON

intel

- podzespoły
- akcesoria
- zestawy
- materiały eksploatacyjne
- oprogramowanie

Zestaw promocyjny:

Celeron 400
32 MB RAM BX
HDD 6,4 GB
CD-ROM 40x
Karta graficzna
Karta muzyczna
Klawiatura, mysz

2299 zł

Ceny zawierają
podatek VAT!

Monitor 15" cyfrowy 670 zł

Gwarancja do 24 m-cy

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową!
Przy przedpłacie udzielamy 2% rabatu.

Wszystkie nazwy i znaki graficzne są zastrzeżonymi znakami towarowymi ich prawnych właścicieli.

Uroki przestrzennego

Przegląd zestawów głośnikowych dla wybrednych

Słuchanie dwuwymiarowych dźwięków jest całkiem miłym zajęciem, ale nie może się równać z wrażeniami uzyskiwanymi za pomocą techniki surround (brzmienie przestrzenne). Twoje ulubione filmy DVD i gierki nabiorą nowego wymiaru, dzięki odpowiedniemu nagłośnieniu.

Myślisz, że masz już wszystko, co jest potrzebne do czerpania prawdziwej przyjemności z multimedialnych możliwości swojego komputera? Napęd DVD, fantastyczną kartę dźwiękową z brzmieniem 3D, duży ekran, na którym oglądasz filmy i grasz w ulubione gierki. Co w takim razie robią na Twoim biurku te dwa małe, żałosne głośniczki? Aby dopełnić komplet, potrzebny Ci będzie porządny zestaw głośnikowy, zdolny do wiernego odtwarzania niuansów przestrzennego dźwięku. Basowy warkot silnika samolotu cieszy ucho każdego fana symulatorów lotniczych, ale czyż nie byłoby wspaniale gdybyś poczuł, że maszyna krąży wokół Twojej głowy? Cyfrowy dźwięk przestrzenny zapewnia takie wrażenia, a my postaramy się pomóc Ci w wyborze odpowiedniego sprzętu.

Desktop Theatre 5.1 Digital

Coś w sam raz dla dużych chłopców. Spodziewaliśmy się, że w zestawie otrzymamy po prostu pięć głośników i subwoofer, a tymczasem Creative daje nam to wszystko plus mnóstwo fajnych dodatków: wygodne statywki do ustawiania tylnych głośników, podstawkę pod pozostałe satelity, zestaw kompaktów z oprogramowaniem, całe niezbędne okablowanie oraz taką ilość polistyrenu, jakiej jeszcze nie widzieliście w swoim życiu. To właśnie z powodu liczby dołączonych gadżetów pudło, w które zapakowano zestaw, jest takie duże - same głośniczki są bowiem niewielkimi kostkami o wymiarach mniejszych niż wysokość dyskiety. Po podłączeniu tych "drobaczów" do specjalnej skrzynki zawierającej elementy sterujące zestawem, zapomnisz jednak o ich rozmiarach.

Dźwięk w filmach DVD jest wspaniały, w dużej mierze dzięki doskonałym parametrom subwoofera. Trzeba się co prawda trochę pobawić potencjometrami, aby uzyskać optymalny efekt, ale to przecież sama przyjemność. Muzyka odtwarzana z audio CD brzmią równie dobrze i przy podkręconych tylnych głośnikach wypełniła nasze czaszki (prawie je rozsądzając) majestatycznymi dźwiękami Willarda Smitha III. Testując zestaw pod kątem wykorzystania w grach FPP, odkryliśmy małą ciekawostkę: realistyczny efekt towarzyszący rakietom przelatującym obok Twoich uszu. Nie jest to może szczególnie wyraźne, ale dosyć miłe wrażenie. No i należy Ci się za tę cenę.



Ten zestaw nazwano biurkowym teatrem (Desktop Theatre), ale nie wyobrażamy sobie prawdziwej sali teatralnej wyposażonej w tak małe głośniczki. Nikt nie usłyszałby nawet huku trąb towarzyszącego wejściu króla!

INFO
CD-ACTION

Cambridge Soundworks
Desktop Theatre 5.1 Digital

Plusy:

- małe wymiary głośników
- znakomite brzmienie
- wysoka jakość
- niezła moc

Minusy:

- niezbyt efektowne wykonanie

Internet:
www.soundblaster.com

Cena:
1300 zł

Altec Lansing ADA 880

Altec Lansing słynie ze znakomitych zestawów głośnikowych, opartych na subwooferze - w tej dziedzinie ma jedne z najlepszych rozwiązań na rynku. Niestety, świat dźwięku surround rządzi się odrębnymi prawami i w porównaniu z innymi zestawami dźwięku przestrzennego produkt Altec Lansing wypada raczej blado. Subwoofer podłącza się do PC-ta za pomocą pojedynczego wtyku typu jack (ewentualnie także za pomocą wejścia SP-DIF, jeżeli takowe posiadasz) - jest to masywna skrzynka wyposażona w skierowany ku podłodze woofer i dodatkową tubę basową z boku, której zadaniem jest "pogłębienie" dźwięku. Cztery zewnętrzne głośniki (tak, tak,

nie ma centralnego satelity!) podłącza się z kolei z tyłu subwoofera za pomocą wtyków jack i DIN. Dopóki stoisz z tyłu, nie jest źle. Brzmienie jest OK, a wygląd Ci nie przeszkadza, ponieważ go nie widzisz. Niestety, gdy tylko znajdziesz się przed zestawem, od razu porazi Cię brzydota głośników (jakieś dziwne ukryte gniazda do podłączania dodatkowych satelitów). W sumie dźwięk jest całkiem czysty, a jakość subwoofera znakomita, ale brak centralnego głośnika i groteskowy wygląd psują nawet bardzo dobre wrażenie, jakie robi zestaw wykorzystywany z filmami DVD.



Szary, brzydki i pozbawiony klasy - ADA 880s jest kopciuszką w tym zestawieniu. Ale brzmi całkiem niezle...

INFO
CD-ACTION

Altec Lansing ADA 880

Plusy:

- Niezła czystość dźwięku
- Doskonały bas
- Dobrze rozmieszczone elementy kontrolne

Minusy:

- Brzydki jak noc
- Tylko cztery głośniki

Internet:
www.altec.com

Cena:
1300 zł

brzmienia

VideoLogic Digitheatre

Wielki, szary, głośny i bardzo, bardzo rozczłonkowany - taki właśnie jest zestaw Digitheatre. Wydaje się, że ten sprzęt został zaprojektowany raczej z myślą o stacjonarnych odtwarzaczach DVD i użytkownikach posiadających profesjonalne systemy stereofoniczne niż o standardowych zastosowaniach multimedialnych PC-tów. Sygnał wejściowy doprowadzany jest do wyposażonej w wyświetlacz LCD skrzynki kontrolnej za pośrednictwem światłowodu (nie ma go w zestawie) albo koncentrycznego wtyku SP-DIF (to dla tych szczęśliwców, którzy mają coś takiego w swoim napędzie DVD), albo wreszcie za pomocą pary standardowych wtyków jack. Znajdujący się w zestawie dekodery Dolby Digital posiada także wyjścia głośnikowe w innych standardach (na przykład czteropunktowy system Pro Logic itp.), a za pomocą jego panelu sterującego możesz regulować wszystkie parametry dźwięku: od głośności, poprzez poziom basów po natężenie efektu przestrzennego. Chociaż większość elementów kontrolnych ukryta jest w skrzynce dekodera, to niektóre znajdują się także na przedniej ścianie wielkiego subwoofera. Co ciekawe, głośność możesz regulować zarówno za pomocą pokrętki sterującej z subwoofera, jak i za pośrednictwem panelu kontrolnego dekodera. Zestaw posiada także dodatkowe wejścia, które umożliwiają rozkoszowanie się znakomitą dźwiękiem (jednak bez pełnego brzmienia surround) także tym użyt-

kownikom, którzy nie posiadają "zabójczych" kart dźwiękowych i odtwarzaczy DVD. Każdy z pięciu zewnętrznych głośników ma swoje własne gniazdo na tylnej ścianie subwoofera - ich rząd biegnie równoległy do ciągu sześciu wejść dla odtwarzaczy DVD - i jest połączony z dekoderm za pomocą pojedynczego kabla. Zestaw satelitów składa się ze sporego centralnego głośnika (jednodrożnego), pary tylnych głośników i dwóch dwudrożnych głośników przednich, których górne części mogą być obracane tak, by ustawić jak najlepszy kąt dla uzyskania optymalnego brzmienia surround.

A co z jakością dźwięku? Znakomita, jak można się było spodziewać po prostu znakomita. Bas naprawdę grzmi (jest to najlepiej zauważalne podczas oglądania filmów), a głośność odpowiada rozmiarom całego zestawu. Tylny głośnik mają wystarczającą moc, by wyprodukować zwalającą z nóg falę dźwięku, ale pewnie nie będziesz miał ochoty podkręcić ich "na maksa". Znajdujący się przed Tobą głośnik centralny daje prawdopodobnie najczystszy dźwięk i jest idealnym przekazywaczem dialogów (np. w filmach), podczas gdy boczne satelity rewelacyjnie odtwarzają szumy. Można by przyznać się do nieco zbyt małego nasycenia basa-

mi dźwięku przednich głośników przy korzystaniu z standardowych ustawień equalizera, ale jest to już "czepialstwo", szczególnie, że pożądanego efektu można uzyskać za pomocą drobnych regulacji. Ostateczna konkluzja jest następująca: jeżeli chcesz mieć prawdziwe brzmienie surround, wybierz właśnie ten zestaw. Jest głośny, czuły i daje bardzo czysty dźwięk. Dobre nagrania zasługują na taki sprzęt!



Brawa dla Digitheatre!
Najlepszy wybór dla

INFO

CD-ACTION

VideoLogic Digitheatre

Plusy:

- niezwykły wygląd
- potężny dźwięk subwoofera
- znakomity dekodery
- bardzo czysty dźwięk

Minusy:

- drogi

Internet:
www.videologic.com

Cena:
1600 zł

Teac Powermax 1000

Widzicie jakieś podobieństwo do pozostałych zestawów? Może przypomina Wam sprzęt Videologic? Jeżeli nie, zmieńcie okulistę, ponieważ te dwa zestawy mają identyczny "design". Różnica między nimi polega na tym, że zestaw Digitheatre (podobnie jak pozostałe urządzenia w tym porównaniu) obsługuje pełną specyfikację Dolby Digital, będącą obecnie standardem na rynku DVD, zaś Powermax 1000 wciąż tkwi w epoce, gdy dominował dziś już przestarzały system Pro Logic. Parametry dźwięku są takie same, jak w przypadku Digitheatre, ponieważ oba zestawy używają tych samych głośników, ale bez cyfrowej jakości, jaką mogą zapewnić tylko wejścia SP-DIF lub światłowodowe, Powermax zawsze będzie nieco z tyłu. Jeżeli przy pomocy zestawu Teaca chcesz słuchać muzyki, masz do dyspozycji pięć efektów, które możesz nałożyć na wyjście-

wy dźwięk. Do dyspozycji masz też pilota, który prawdopodobnie okaże się bezużyteczny, jeżeli umieścisz subwofer pod biurkiem, ale przydatny w przypadku podłączenia zestawu do telewizora lub wieży, co jest - nawiasem mówiąc - bardzo łatwe dzięki trzem stosownym wejściom. Reasumując: nie jest to najgorszy zestaw. Jeżeli masz już dekodery Dolby Digital, możesz podłączyć do niego głośniki Powermaxa i uzyskasz znakomity efekt, w przeciwnym razie wrażenia słuchowe podczas oglądania filmów DVD nie będą aż tak ekscytujące.



Głośniki robią fantastyczne wrażenie, ale subwoofer Powermaxa wygląda jak plastikowa zabawka.

INFO

CD-ACTION

Teac Powermax 1000

Plusy:

- bardzo dobry dźwięk
- dołączony pilot
- wiele rodzajów wejść
- wiele predefiniowanych ustawień dźwięku

Minusy:

- nie obsługuje standardu Dolby Digital

Internet:
www.teac.co.uk

Cena:
1600 zł

Tłum. Janek Jankowski

Komputerowe chłodzenie

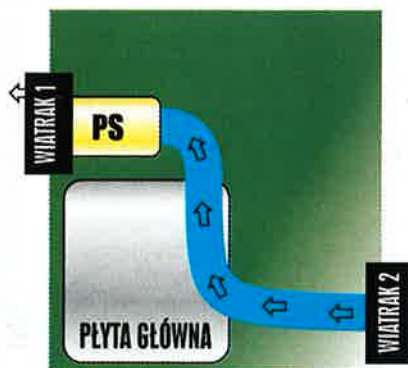
Kurs montowania wiatraczków - część pierwsza

Czy istnieje jakiś hymn "overclockerów"? Z pewnością może do tego miana pretendować piosenka The Clash, którą dla naszych potrzeb trzeba by odpowiednio zmodyfikować: Should I suck or should I blow? Ssanie czy dmuchanie? - oto prawdziwy dylemat "podkręzaczy".



Kiedy mówimy o overclockingu, zawsze pojawia się zdanie o konieczności utrzymania odpowiednio niskiej temperatury procesora oraz o tym, że najbardziej skrajne podkręcenie będzie możliwe, jeśli użyje się lepszego systemu chłodzącego, jednak nigdy przedtem nie interesowaliśmy się specyfikacją samego chłodzenia. Na tym właśnie skupimy się w czasie rozważań nad overclockingiem w tym miesiącu. Najpierw przypomnijmy, dlaczego trzeba w ogóle chłodzić peceta. Kiedy podkręcasz procesor, wystawiasz go na większe zakłócenia, co może powodować jego błędne działanie. To sprawi, że komputer będzie się zawieszał, nastąpi to w momencie, kiedy procesor stanie się bardzo gorący (będziesz więc mógł to stwierdzić - jego temperatura stanie się tak wysoka, że nie będzie można go dotknąć). Najprostszym rozwiązaniem tego problemu jest rozbudować mechanizm chłodzący w maszynie, aby równoważyć niekorzystny efekt. Na przykład możesz ochłodzić procesor bezpośrednio - za pomocą układów wsysających ciepło i wiatraczków. We-

3DfxCool ma dość myłą nazwę, ponieważ na stronie tej znajdziesz o wiele więcej niż jedynie systemy chłodzenia kart graficznych. Są tu wiatraczki spełniające wszelkie wymagania, te na obudowy oczywiście też.



Jeśli masz miejsce na wiatraczek zarówno z przodu obudowy, jak i z tyłu, powinieneś je ustawić właśnie w taki sposób, aby działały z optymalną wydajnością.



Jeśli nie masz miejsca na wiatraczek z przodu, wtedy z pewnością posiadasz trochę wolnej przestrzeni przy systemie zasilania - umieść tam drugi wiatraczek.

trza wewnątrz obudowy. Tutaj możemy zaakcentować jeden ważny fakt, przeoczony przeważnie przez overclockerów - powinno się trzymać obudowę zamkniętą, kiedy maszyna pracuje. Chodzi o to, że przepływ powietrza jest pod kontrolą, kiedy komputer jest zamknięty - gdy go otworzysz i wystawisz na wpływ stałego "środowiska", jak na przykład temperatura i obieg powietrza w twoim pokoju - równowaga zostaje zachwiana. Dla niektórych nie stanowi to problemu, ale w przypadku osób, które lubią majstrować własnoręcznie, okaże się to nienaturalne. Nawet w takim przypadku różnica temperatur wewnątrz maszyny powinna cię przekonać. Większość komputerów wyposażonych jest w jeden wiatraczek, który jest albo umieszczony wewnątrz, albo przytwierdzony do systemu zasilania. Ogólnie, wiatraczki te nie są zbyt wielkie, ale nie powinieneś jeszcze śpieszyć się z ich zastępowaniem, ponieważ idealne by było, gdyby system posiadał dwa wiatraczki - drugi usytuowany z przodu obudowy. Jeśli zdarzyło się, że posiadasz komputer z obydwooma wiatrakami ssącymi lub dmuchającymi, nie osiągniesz zbyt dobrego rezultatu w przepływie powietrza.

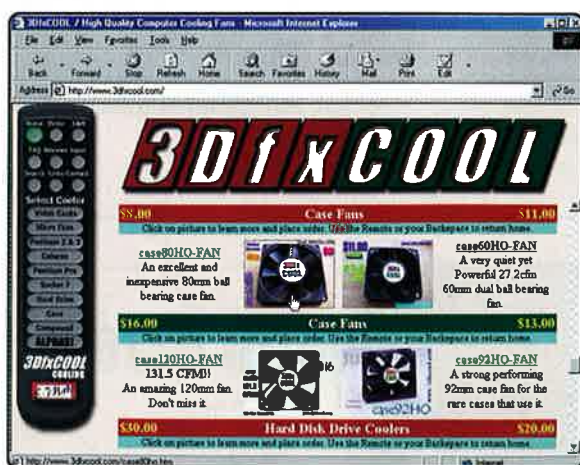
Największy wentylator

Jeśli masz obudowę ATX, to w jej przypadku obowiązuje standard, że wiatraczek przy systemie zasilania wdmuchuje powietrze do maszyny; niestety, może to sprawić, że gorące powietrze wedrze się do środka obudowy, gdy będzie on przez moment włączony. Zatem po pierwsze, powinieneś dokonać odwrócenia wiatraczka (odwróć go fizycznie, a nie jedynie odwrótnie podłącz kabelki zasilające). Jeśli posiadasz obudowę AT, kierunek dmuchania powietrza przez wiatraczek jest uzależniony tylko od producenta, więc musisz zobaczyć, jak to wygląda w twoim przypadku. Jeśli na przedzie obudowy nie masz miejsca na wentylator, może znajdziesz je z tyłu, przy systemie zasilania. W tym przypadku powinieneś zainstalować kolejny wiatraczek obok pierwszego, aby poruszały się w tę samą stronę - czyli wyrzucały powietrze. Jeśli zrobisz inaczej (jeden

wsysa, drugi wdmuchuje), obieg powietrza będzie się odbywał tylko między skrzydełkami dwóch wiatraczków, a nie przez środek obudowy - co oczywiście nie jest korzystne.

Podstawa wiatrakowa

W przypadku wyboru wiatraczka na obudowę, ważne jest, by zdobyć taki o właściwej wielkości - jeśli będzie on za duży, nie będzie pracował optymalnie. Zmierz odległość pomiędzy dziurkami na śrubki, aby wiedzieć, co masz wybrać. Jako wskazówkę, mogę podać, że większość wiatraczków w obudowie jest oparta na 80-mm kwadracie, choć jeśli posiadasz dużą wieżę, prawdopodobnie zostałeś obdarowany wiatraczkiem 92-milimetrowym. Teraz, gdy powiedzieliśmy ci już, jak ustawić swoją maszynę dla optymalnego przepływu powietrza, możesz się zacząć zastanawiać, gdzie zdobyć te "wzruszacze" powietrza. Cóż, mówiąc szczerze - nie jest to takie proste, jak powinno być. Większość producentów wiatraczków zachowuje milczenie. Zatem będziesz musiał poszperać trochę tu i tam, aby zaopatrzyć się w najlepsze wentylatory. Na początek możesz zajrzeć do przewodnika dotyczącego wsysania powietrza (www.heatsink-guide.com), by dowiedzieć się o możliwe kontakty z "twórcami ruchu powietrza". Na 3DfxCool (www.3dfxcoll.com) również oświecą cię ożywcze promienie wiedzy. Jeśli wzdrzgasz się na samą myśl o zakupach online, powinieneś skoczyć do pobliskiego sklepu ze sprzętem, aby dowiedzieć się, co tam mają na stanie. Możesz też pogadać z lokalnymi dystrybutorami części do pecetów. Kiedy już zdobędziesz odpowiedni wiatraczek, przykręcenie go do obudowy będzie już prawdziwą bułką z masłem. A gdy jeszcze dodatkowo kręci się on w odpowiednią stronę, możesz być pewny, że w obudowie twojego komputera zaczął właśnie panować zdrowy klimat, z odpowiednią cyrkulacją prądów powietrznych i odpowiednio ochłodzonym procesorem, który teraz będzie w stanie pokazać, co potrafi.



Przeczytaj

• Jeśli posiadasz nieużywany otwór wentylacyjny do wiatraczka systemu zasilania, powinieneś zakryć go, żeby żadne powietrze nie uciekało z wnętrza obudowy.

• Jeśli twoja obudowa jest za głośna, spróbuj pomiędzy nią a wiatraczek włożyć jakiś wypełniacz.

wewnątrz obudowy ma też miejsce odpowiedni przepływ powietrza z zewnątrz. Najlepiej, by metody te zaaplikować równocześnie - jeśli masz wielki wsysacz gorąca i właściwy układ wiatraczków na procesorze, będzie to bezużyteczne dopóki nie postarasz się o dobry "cug" w maszynie. Zatem spójrzmy najpierw na obieg powietrza.

Zamknij pudło

Pierwszą rzeczą, którą możesz zrobić w celu zmniejszenia temperatury twojego komputera, jest zadbanie o obfitość powie-

GeForce

Test najnowszych zabawek 3D

Staje się już niemal tradycją, że razem z pojawieniem się nowej generacji układów graficznych firmy nVidia, przedstawiamy na łamach CD-Action mały test porównawczy kilku kart, które właśnie na tym układzie opierają swoje działanie.

W tym numerze w szranki stanęło pięć urządzeń firm Asus, Creative i Elsa. Liczba pięć wzięła się stąd, że Creative i Elsa zaproponowały praktycznie jednocześnie modele współpracujące z tradycyjnymi pamięciami SDRAM, jak i zupełnie nowymi - DDR SGRAM. Jak już mówimy o szczegółach technicznych, to trzeba przedstawić sam układ, gdyż wnosi on bardzo wiele do świata grafiki komputerowej. Mowa oczywiście o kości nVidia GeForce256 określanej mianem pierwszego na świecie procesora graficznego (GPU). Czy są ku temu podstawy? I tak, i nie. Czytajcie dalej, a dowiecie się czemu.

Łukasz Nowak

Jak to działa?

Aby móc zrozumieć istotę nowości wprowadzonych przez firmę nVidia, trzeba najpierw wiedzieć nieco o samej ideologii i technice wyświetlania obrazu 3D. Otóż to co widzi użytkownik (czyli Ty - drogi gracz) jest tylko końcowym efektem bardzo skomplikowanych obliczeń matematycznych. Cała scena, czyli świat, który się ogląda jest zapisany w pamięci komputera jako seria punktów, odcinków je łączących i wielu innych parametrów, określających wygląd poszczególnych obiektów. Każdy, kto choć trochę liźnął matematyki, wie jak zapisuje się punkt w geometrii euklidesowej. Otóż podstawowym sposobem na to są współrzędne. Każdy punkt jest opisywany za pomocą trzech liczb, które określają jego położenie w każdym z trzech wymiarów. Podobnie sytuacja wygląda z odcinkiem, tyle tylko, że opisuje się go sześcioma liczbami - współrzędnymi końca i początku. Natomiast kiedy złożymy ze sobą trzy punkty, otrzymamy trójkąt. Za pomocą dziewięciu liczb można opisać podstawową jednostkę geometryczną w komputerowej grafice 3D. W każdej grze, w każdej aplikacji, która wykorzystuje efekty trójwymiarowe, wszystko, co widać na ekranie składa się z małych trójkątów. Muszą one być bardzo małe i musi ich być bardzo dużo, aby stworzyć wrażenie, że oko ogląda płynny i zbliżony do rzeczywistego obraz. Trzeba tutaj stwierdzić, co oznacza określenie "bardzo dużo" przy określaniu liczby trójkątów. Mogą

to być tysiące, setki tysięcy, a nawet miliony takich elementów. A każdy z nich jest opisany dziewięcioma liczbami. I teraz dochodzimy do sedna sprawy.

Wszystko jest ładnie i pięknie, dopóki użytkownik będzie stał w miejscu. Mamy świat stworzony z trójkątów, ponakładane na nie tekstury, policzone oświetlenie i wszystko się zgadza. Jednak co zrobić, gdy gracz postanowi sobie nieco pobiegać po tym pięknym miejscu i powymiać trochę ze swojej raketnicy do przydrożnych domków? Nic prostszego, należy współrzędne wszystkich trójkątów przemnożyć przez odpowiednie liczby, a cała scena zacznie się przesuwać. Wyobraźcie sobie jednak przemnożenie tych kilku milionów liczb. Zajmuje to trochę czasu. A komputer musi wykonać tę operację przynajmniej kilkadziesiąt razy na sekundę (właśnie stąd biorą się te osławione jednostki fps - ramki na sekundę). Do tego dochodzi powtórne przeliczenie światła, cieni, ewentualnych zmian teksturowania itd. Nie trzeba mówić, że jest to strasznie uciążliwa praca. A programiści wcale nie przejmują się cierpieniem biednych komputerów, tylko co raz podnoszą rozdzielczość, liczbę kolorów i złożoność swoich gier. Wymaga to coraz większych mocy obliczeniowych i większych rozmiarów pamięci.

Transform & Lighting

Obliczenia, o których czytaliście przed chwilą są zazwyczaj dzielone na cztery etapy:

- wyznaczanie ramek kluczowych - ustalanie gdzie dany obiekt ma się przemieścić. W tym etapie generowana jest pierwsza i ostatnia ramka zmieniającej się sceny
- Transform & Lighting - w tym etapie procesor musi obliczyć współrzędne obiektu we wszystkich klatkach, które znajdują się pomiędzy ramkami kluczowymi. Tutaj zazwyczaj skupia się największej czasochłonnej obliczeń

- Ustawianie trójkątów - przekształcanie współrzędnych punktów (wierzchołków) w trójkąty i skojarzenie ich ze wszystkimi danymi potrzebnymi do końcowego wyświetlenia obrazu

- Rendering - przesłanie do pamięci karty graficznej, a co za tym idzie na ekran gotowych obiektów, w postaci współrzędnych wszystkich punktów i ich kolorów. Tutaj nakłada się na trójkąty tekstury, oraz dodaje się korekcję perspektywy i różne inne efekty 3D.

Pierwsza generacja akceleratorów 3D (S3 Virge, Matrox Mystique) potrafiła przetworzyć sprzętowo tylko ostatni etap - Rendering. Było to stanowczo za mało, a na dodatek liczba obsługiwanych efektów i ogólna wydajność pozostawiała wiele do życzenia. Dlatego powstała druga generacja urządzeń, którą zapoczątkował słynny Diamond Monster oparty na układzie 3dfx Voodoo. Potrafił on już przeliczyć dwa ostatnie etapy procesu wyświetlania grafiki, a na dodatek był wystarczająco dobrze wyposażony w funkcje i na tyle szybki, że można było osiągnąć dobre efekty w grach. Nieco starsi czytelnicy pamiętają chyba wielki zachwyt światka komputerowego, jak Lara Croft radośnie podskakiwała w rytm 30 fps, a w Quake'u nie było widać ani jednego piksela. Ach, to były czasy ... Ten stan rzeczy był na tyle zadowalający, że przez kilka lat w zasadzie nic się nie zmieniło. Nawet akceleratory z Rivą TNT2 Ultra i Voodoo3 3500 w swojej istocie są niemal identyczne jak starsze Voodoo1. Dodano tylko kilka nowych efektów, zwiększono rozmiar pamięci, a co za tym idzie także obsługiwane

Nowości sprzętowe



Urządzenie nazywane FreePen jest odpowiednikiem komputerowej myszki. Nie było by w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że jest to po prostu wskaźnik mający formę długopisu, czy raczej pióra świetlnego. Od tego ostatniego różni się

tym, że nie musimy dotykać ekranu, a jedynie przesuwając nim nad dowolną powierzchnią, by poruszać kursor na ekranie monitora. FreePen jest połączony z PC poprzez radiowy interfejs. Dzięki temu możemy go używać nawet w odległości do 2.5 metra od stanowiska roboczego. To lekkie i poręczne urządzenie ma sprawić, że nasze nadgarstki i przedramiona nie będą narażone na kontuzje spowodowane długą pracą przy komputerze. Czy to się sprawdzi? Zobaczmy.

www.freepen.com

Pomysł na sprzedaż tanich komputerów klasy PC nie jest nowy. Wiele firm miało chrapkę na szybki zarobek, gdyż sondaże wykazywały zainteresowanie klientów tego typu sprzętem. Jedną z takich firm, a chodzi tu o Microworkz zakończyła karierę na rynku komputerowym, notując duże straty. Bankrut nie został jeszcze definitywnie zamknięty, gdyż zarządzaniem zajęła się specjalnie do tego celu powołana grupa ludzi.



WARSZAWA - 10 grudnia 1999 - Firma Creative Technology Ltd. (NASDAQ: CREAL), czołowy dostawca systemów multimedialnych dla komputerów PC, poinformowała o wprowadzeniu na rynek napędu CD-RW Blaster(r) CD-Studio umożliwiającą nagrywanie i kopiowanie własnych płyt CD w ciągu kilku minut.

Korzystając z Blaster CD-RW CD Studio, użytkownicy mogą kopiować, rozprowadzać i zapisywać muzykę lub pliki na nagrywalnych płytach CD-R lub CD-RW (z uwzględnieniem odpowiednich praw autorskich). Zestaw stanowi dla klientów doskonałe rozwiązanie do tworzenia płyt z muzyką, archiwów lub kopii plików muzycznych z Internetu w formacie MP3 zapisując ponad 74 minut dźwięku na pojedynczej płycie CD-R lub CD-RW. Pakiet CD Studio dostarcza użytkownikom kompletny zestaw narzędzi pozwalających nie tylko kopiować płyty CD, ale również tworzyć wysokiej jakości, profesjonalne etykiety. Zestaw zawiera oprogramowanie do tworzenia płyt CD techniką "przeciągnij i upuść", 10 czystych płyt CD-R, jedną płytę CD-RW i zestaw do etykietowania, wraz z próbkami naklejek. Zestaw CD-Studio jest o 20% tańszy niż wszystkie jego komponenty kupowane osobno.

"Pakiet CD-Studio nie tylko oferuje klientom oszczędność 20%, ale daje również szybszy i wydajniejszy napęd niż mogą oni kupić gdziekolwiek indziej za tę cenę. Napęd 4424 jest o ponad jedną trzecią szybszy niż inne produkty na rynku," powiedział Franco de Bonis, kierownik marki na Europę w firmie Creative.



Karty z układami GeForce256 bez trudu radzą sobie z nawet bardzo skomplikowanymi obiektami



Technologia Transform & Lighting pozwala znacznie podnieść poziom detali w scenie bez spadku wydajności

Nowości sprzętowe

Możliwości CD-RW CD Studio pozwalają użytkownikom:

- Tworzyć własne kompilacje CD poprzez rejestrowanie ulubionych nagrań z różnych płyt CD na pojedynczej płycie.
 - Oszczędzić cenne miejsce na twardym dysku komputera PC zapisując pobrane pliki MP3 bezpośrednio na płytach CD-R.
 - (Obydwie możliwości powinny być wykorzystywane zgodnie z odpowiednimi prawami autorskimi).
 - Tworzyć własne nadruki płyt wykorzystując narzędzie do etykietowania płyt CD. Korzystając z niedrogich płyt CD-R i CD-RW, które można łatwo odczytywać w standardowych napędach CD-ROM, nagrywarka Blaster CD-RW stanowi tanie rozwiązanie przenoszenia plików za ułamek ceny dyskiety Zip(tm). Dodatkowe możliwości i zalety
 - Użytkownicy mogą tworzyć i kompilować ścieżki muzyczne i pliki audio w formatach MP3, MIDI i WAV, nagrywając je na płytach CD i zwalniając cenne miejsce na twardym dysku
 - Blaster CD-RW oferuje użytkownikom tanie rozwiązanie dystrybucji plików z wykorzystaniem płyt CD-R i CD-RW
 - Nagrywarka Blaster CD-RW 4424 wyposażona jest w oprogramowanie Nero 4.0, wysokiej jakości program do nagrywania płyt CD, który pozwala użytkownikom szybko i łatwo nagrywać płyty CD oraz oprogramowanie Prassi abCD służące do zapisu danych na płytach CD-RW tak jak na normalnym dysku twardym
 - Oprogramowanie kreatorów pozwalające na proste tworzenie płyt CD
- Ceny i dostępność
Zestaw CD-RW Blaster(r) CD-Studio jest już dostępny u dystrybutorów firmy w cenie 227,9 USD + VAT

www.creative.com.pl



C-Pen 200 jest dość ciekawym urządzeniem, które przy gabarytach dość dużego markera oferuje całkiem ciekawe funkcje. Dzięki wbudowanemu miniaturowemu skanerowi, jesteśmy w stanie wprowadzić do pamięci obraz tekstu poprzez przesunięcie C-Pena ponad stroną. Wbudowane oprogramowanie OCR, czyli rozpoznające tekst, pozwala na przesłanie do komputera za pomocą łącza na podczerwień gotowego tekstu i zapisanie go w jednym z popularnych formatów. Urządzenie może okazać się nieocenioną pomocą dla osób mających problemy ze wzrokiem. W połączeniu z programowym procesorem mowy pozwoli tym osobom na czytanie prasy, a także książek.

www.cpen.com



Oferta nośników magnetycznych wrocławskiego dystrybutora - AB SA - powiększyła się o kolejny model płyty CD-R firmy Memorex.

Memorex: Audio 80min. Jest to płytka przeznaczona głównie do nagrywania muzyki. Nośniki magnetyczne Memorex wyróżnia trwałość i niezawodność działania, w dużej mierze dzięki

rozdzielczości oraz znacznie poprawiono wydajność. Ale to tyle. Technologiczny skok dokonuje się dopiero wraz z wprowadzeniem układu GeForce256. Otóż podstawową nowością jest sprzętowa obsługa części nazwanej Transform & Lighting. Dotychczas wszystkie obliczenia na tym etapie wymagały wykorzystania mocy głównego procesora komputera. Uniemożliwiało to rozbudowywanie scen ponad pewne granice, bo wszyscy pischeli, że im obraz skacze. Nie było to spowodowane niedoskonałością akceleratora, gdyż to właśnie główny CPU nie nadążał z dostarczaniem danych do karty graficznej. W układach GeForce znaczną część obliczeń przejmie sam procesor graficzny znacznie odciążając CPU komputera. Oznacza to, że na przykład jeżeli wyświetli się nawet bardzo skomplikowany obiekt i na przykład zacznie się go obracać wokół jednej, lub kilku osi, to procesor komputera nie będzie wykonywał żadnych obliczeń. Do tej pory to właśnie on musiał przeliczyć każdą ramkę, ale teraz to GeForce się tym zajmie.

Oczywiście przy wprowadzaniu nowych technologii od razu pojawia się kwestia zgodności z oprogramowaniem. Otóż niestety także w tym przypadku konieczne jest zaimplementowanie nowych rozwiązań w same gry komputerowe. Co prawda interfejs OpenGL i DirectX 7 już potrafią obsłużyć sprzętowy Transform & Lighting, ale tak naprawdę, to dopiero po wprowadzeniu bezpośredniego wsparcia ze strony gier odczuje się znaczny wzrost wydajności. Dlatego starsze programy będą pracowały tylko nieco szybciej w porównaniu do np. Rivy TNT2 Ultra.

Test

W tym zestawieniu prezentujemy pięć kart:

- Creative Annihilator - 32 MB SDRAM
- Creative Annihilator PRO - 32 MB DDR SGRAM
- ASUS V6600 Deluxe - 32 MB SDRAM
- Elsa Erazor X - 32 MB SDRAM
- Elsa Erazor X2 - 32 MB DDR SGRAM

cie w tabeli poniżej pokazują pewne przyspieszenie w stosunku do kart z układami TNT2. Nie są to jednak oszałamiające różnice (choć 140 fps w Quake'u robi wrażenie). Cała zabawa zaczyna się, gdy pojawiają się gry obsługujące nowe możliwości GeForce. Dobrą wiadomością jest to, że praktycznie wszyscy twórcy zapowiedzieli już zaimplementowanie Transform & Lighting w ich produktach. Zaowocuje to również znacznie większą niezależnością wyników od prędkości głównego procesora karty.

Uwaga !!!

Niestety nowe dziecko nVidii ma jedną, dosyć poważną, choć trudną do zauważenia wadę. Otóż pobiera bardzo dużo prądu. Momentami może to nawet być 45 W, co w komputerze jest wręcz niewyobrażalną wartością. Z tego powodu nie zaleca się stosowania nowych kart razem ze starszymi płytami głównymi. Wszystkie płyty ze złączem Slot 1, lub Socket 370 powinny sobie poradzić z obsługą GeForce, choć może się zdarzyć, że starsze wersje nie dadzą odpowiednio dużo prądu i karta będzie działać zauważalnie wolniej (choć i tak szybciej od np. Voodoo3). Niebezpiecznie robi się w przypadku płyt ze złączem Socket7 pod procesory AMD. Coraz więcej sygnałów pojawia się, że takie płyty, nawet znanych producentów, po prostu palą się po włożeniu karty z układem GeForce. Być może to tylko plotki, lub nieszczęśliwe przypadki, ale lepiej uważać. Dlatego zanim kupisz sobie GeForce'a, pomyśl o jakiejś najnowszej płycie głównej.

Warto, czy nie warto

Zdecydowanie warto! GeForce jest bardzo dużym krokiem w technologii komputerowej. Już za rok, albo dwa trudno sobie będzie wyobrazić granie bez obsługi Transform & Lighting. Najlepiej to potwierdza fakt, że np. 3dfx i S3 cieniem głosem popiskują, że już niedługo będzie można zobaczyć także ich układy wspierające tę technologię. Tymczasem GeForce jest je-

Wyniki

Test	Kategoria	Jednostka	Creative Annihilator SDRAM	Creative Annihilator Pro DDR SGRAM	Elsa Erazor X SDRAM	Elsa Erazor X2 DDR SGRAM	Asus ACP-V6600 SGRAM
GL Quake	640x480	fps	143,2	154,1	131,1	146,8	140,5
	800x600	fps	109,3	121,9	108,1	121,8	108,6
	1024x768	fps	75,8	87,1	75,1	87,1	75,4
Quake II	640x480	fps	114,8	116,6	114,6	114	114,8
	800x600	fps	104,3	107	104,4	105,8	104,5
	1024x768	fps	85,6	88,6	85,7	88,5	85,5
Q3 demo 1.08	1600x1200	fps	47,3	49,9	47,2	50,1	47,2
	640x480	fps	78,1	78,8	77,3	79,2	77,9
	800x600	fps	75,7	76,3	75,4	77,4	75,7
	1024x768	fps	68,5	73	64,5	73,8	68,4
	1600x1200	fps	38,1	45,2	38	45,3	37,9
	High Quality	fps	56,4	61,1	56,5	61,7	56
	Normal	fps	68,4	69,8	68,2	70,3	68,3
Turok	Fastest	fps	78,9	79,5	79,1	79,7	78,8
	D3D 640x480	fps	147,4	151,2	145,8	146,3	146,3
	D3D 800x600	fps	120,3	148,3	121	128,1	120,8
Turok 2	640x480	fps	51,8	59,3	52,8	44,8	52,2
	800x600	fps	52,6	60,5	52,6	44,5	52,8
	1024x768	fps	50,1	59,1	52	44	50,3
Incoming 16 bit	640x480	fps	59,28	117,2	59,5	59,65	59,14
	800x600	fps	59,11	120,34	59,66	59,58	59,13
	1024x768	fps	59,04	122,89	59,2	59,18	58,67
Incoming 32 bit	640x480	fps	58,5	117,93	58,58	58,86	58,17
	800x600	fps	58,19	120,81	58,3	58,91	57,65
	1024x768	fps	56,33	104,9	56,42	58,05	56,18
3D Mark Max 99	800x600x16	3DMarks	3961	4111	3948	3777	3996
Final Reality	3D	R Marks	4,76	5,54	4,74	3,96	4,72
	2D	R Marks	5,12	5,12	5,06	5,06	5,07
	Overall	R Marks	4,99	5,22	4,92	4,07	4,99

Testy wykonano na: Intel Pentium III 500 MHz, Abit BE-6, 128 MB SDRAM

Jak widać znajdują się wśród nich zarówno wersje z tradycyjnymi pamięciami SDRAM, jak i nowymi DDR SGRAM. Te pierwsze są taktowane zegarem 166 MHz, natomiast te drugie aż 300 MHz, co daje znaczne zwiększenie przepustowości. Faktyczne poprawienie wydajności najbardziej daje się zauważyć w najwyższych rozdzielczościach, choć nawet w 640x480 prędkość pamięci nie pozostaje bez wpływu. Wyniki testów, które widzi-

dynam tego typu produktem dla komputerów domowych (choć od dawna istnieją karty o podobnych możliwościach do zastosowań profesjonalnych). Dlatego jeżeli kupujesz nowego peceta z Pentium III lub Athlonem, to warto zaopatrzyć się także w nowy akcelerator. W przeciwnym razie można, ale radziłbym poczekać jeszcze kilka miesięcy, aż producenci dopracują do końca swoje urządzenia, a ceny spadną do rozsądnych rządów.

ASUS AGP-V6600 Deluxe

Najlepsze wyposażenie

Swego czasu przedstawialiśmy mały test porównawczy kart z układami TNT2. Wtedy przyznaliśmy nasz znak jakości karcie firmy ASUS. W uzasadnieniu pisałem, że jest to nowy producent, który z pełnym rozmachem wkroczył na rynek z w pełni profesjonalnymi i dopracowanymi urządzeniami.

Łukasz Nowak

Właśnie dlatego nie zdziwiło mnie nic, gdy otrzymałem do przetestowania kartę ASUS AGP-V6600 Deluxe. Po raz kolejny okazało się, że jest to urządzenie godne polecenia. Ale na początek kilka szczegółów technicznych. Na karcie zainstalowano 32 MB pamięci SGRAM. Już trzecia generacja kart ASUS słynie jako praktycznie jedyne modele dostępne na rynku, które oferują zarówno wyświetlanie obrazu na telewizorze, jak i zapisywanie sekwencji wideo na twardym dysku. Jest to bardzo ważna dla wielu osób funkcja, gdyż z jednej strony umożliwia oglądanie filmów DVD, czy granie na ekranie o wiele większym od komputerowego monitora, a z drugiej pozwala na całkiem przyzwoitą edycję wideo. Jeżeli posiada się szybki procesor (przynajmniej 400 MHz) i dobry twarde dyski (najlepiej 7200 RPM i UltraATA/66), to karta bez problemów zapisze film w pełnej rozdzielczości PAL (706x588) przy szybkości 30 fps. Bardzo istotne jest tutaj, że ASUS pomyślał o sprzętowej kompresji obrazu i zaimplementował ją w swoją kartę. Algorytm ASV1 nie jest może tak dobry jak np. MPEG-2 (daje ok. dwukrotnie większe pliki), ale w zamian za to oferuje doskonałą jakość obrazu i kompresję w czasie rzeczywistym bez absolutnie żadnych problemów. Aby umożliwić użytkownikom wykonanie dalszej obróbki wideo, w komplecie znalazł się doskonały pakiet oprogramowania o nazwie Ulead VideoStudio SE 3.0. Oferuje on bardzo rozbudowane funkcje miksowania obrazu, nakładania napisów, poprawy jakości, a także kompresję w czasie rzeczywistym do formatu MPEG-1 lub MPEG-2. Karta ASUS AGP-V6600, kompresja ASV1 oraz program VideoStudio stanowią już naprawdę bardzo porządną zestaw do amatorskiego montażu filmów. Kolejną funkcją, którą konkurencja implementuje co najwyżej jako osobno opłacaną opcję jest obsługa okularów stereoskopowych. Dokładniej pisaliśmy już o tym przy okazji opisu poprzednich kart ASUS z serii Deluxe, więc teraz tylko kilka słów. Otóż takie okulary działają na zasadzie przepłotu. Monitor pracuje z bardzo częstotliwością odświeżania (min. 120 Hz), co umożliwia wyświetlenie do kilkudziesięciu obrazów na sekundę na każde oko. Okulary przykrywają odpowiednio szybko na zmianę lewe i prawe oko, dzięki czemu uzyskuje się efekt dostarczenia różnych obrazów do każdego z nich. W ten sposób omija się barierę dwuwymiarowości ekranu monitora i otwiera zupełnie nowe możliwości dla świata 3D. Najlepsze efekty uzyskuje się w grach, gdzie sam sterownik karty zajmuje się rozdzielaniem obrazu. Nie wymaga to więc żadnych specjalnych opcji ze strony gry. Każdy tytuł wykorzystujący Direct3D lub OpenGL bez problemu będzie działał w trybie stereoskopowym. A efekty są świetne. Gry nabierają zupełnie nowego, trój-

miarowego kształtu, co znacznie podnosi poziom adrenaliny u gracza.

Na koniec trzeba jeszcze powiedzieć o świetnym oprogramowaniu karty ASUS AGP-V6600. Oprócz wspomnianego Ulead VideoStudio, w pudełku można jeszcze znaleźć pełne wersje gier Drakan i Rollcage, a także programy odtwarzacz filmów DVD o nazwie ASUSDVD (oparty na doskonałym WinDVD). Tak bogaty zestaw nie był do tej pory spotykany, co może znacznie wpłynąć na popularność karty. Na uwagę zasługują także jedne z najlepszych, jakie widziałem sterowniki. Pozwalają one na bardzo szybkie i efektywne zmiany wielu parametrów pracy karty. Są wręcz idealne dla zaawansowanych użytkowników. Najnowszym wynalazkiem firmy ASUS jest komplet technologii SmartDoctor. Są to funkcje monitorujące i korygujące różne, sprzętowe ustawienia karty. Przy ich pomocy można na przykład określić napięcie zasilania magistrali AGP, temperaturę układu (czujnik wbudowany w kartę), a także prędkość obrotową wiatraczka. Unikalną opcją w technologii kart graficznych jest SmartCooling. Ten mechanizm pozwala wyłączyć części układu

odpowiadające za np. grafikę trójwymiarową, gdy są nie używane. Dzięki temu znacznie ochładza się kartę, a wiatraczek może pracować z mniejszą szybkością. Pozwala to wydłużyć czas życia urządzenia i ochronić je przed awariami. Oczywiście w momencie, gdy uruchomimy jakąkolwiek aplikację 3D, wszystkie funkcje są natychmiast, automatycznie włączane i uzyskuje się maksymalną moc karty bez chwili opóźnienia. ASUS AGP-V6600 jest urządzeniem niemal doskonałym. Wyjścia TV i wejścia wideo, okulary stereoskopowe, bogaty zestaw oprogramowania i unikalne rozwiązania technologiczne sterowników stanowią o świetności tej karty. Już niedługo pojawi się także wersja z pamięciami DDR (będzie się nazywać AGP-V6800), która na pewno okaże się równie dobra co model AGP-V6600.

ASUS AGP-V6600

Dane techniczne:

procesor: nVidia GeForce 256
magistrala: AGP 4x
pamięć: wersja standard: 32MB SGRAM
wyjścia: TV, S-Video In, Composite In, S-Video Out, Composite Out, okulary stereoskopowe

Plusy

- wysoka wydajność
- wyjścia i wejścia wideo
- doskonałe oprogramowanie i sterowniki
- okulary stereoskopowe w zestawie

Minusy

- BRAK III

Dostarczył:

AB S.A.
ul. Kościelzyska 32, Wrocław
tel. (0-71) 3240500, fax 3240529

Internet:

www.ab.com.pl
www.asus.com

Cena:

1300 zł

Nowości sprzętowe

ki pokryciu protectem - platynową warstwą ochronną, zabezpieczającą przed porysowaniem i uszkodzeniami mechanicznymi. Bardzo istotną informacją jest to, że w przypadku uszkodzonych płyt CD-R marki Memorex, istnieje możliwość ich wymiany serwisowej.
www.ab.com.pl

Firmy Ericsson Telephone, Nokia, Toshiba i IBM pracujące intensywnie nad technologią Bluetooth uzyskały wsparcie takich producentów jak Lucent Technologies, 3Com, Microsoft i Motorola. Współpraca takiego grona może przyczynić się do szybszego udoskonalenia oraz ujednolicenia standardu, by urządzenia tych producentów mogły komunikować się między sobą bez przeszkód. Wiele mniejszych firm zainteresowanych jest tworzeniem urządzeń i akcesoriów zgodnych ze standardem Bluetooth, lecz wszystkie będą musiały przejść odpowiednie testy kompatybilności. Pierwsze urządzenia tego typu powinny pojawić się jeszcze przed wakacjami.
www.bluetooth.com



Hitachi zaprezentowała prototyp przenośnego komputera nazwanego ePlate. Dzięki zastosowaniu technologii Transflective LCD, obraz widoczny na dużym ciekłokrystalicznym ekranie jest dość dobrze widoczny nawet przy mocnym oświetleniu lub świetle dziennym. Rozdzielczość w jakiej można pracować wynosi 640 na 480 punktów w szesnastobitowej paletcie barw. Odpowiedzialnym za moc obliczeniową jest 128-bitowy procesor SH-4. Systemem operacyjnym tego małego komputera jest Windows CE. Do łączności z otoczeniem można użyć wbudowanego modemu lub złącza USB.
www.hitachi.com

Mam przyjemność poinformować o wprowadzeniu do oferty Cadeny Systems nowego 18,1" calowego płaskiego panelu LCD firmy Philips - 181AS Brilliance.

Jest to monitor o 18-calowej aktywnej matrycy TFT LCD (liquid crystal display) pozwalający na wyświetlanie obrazu w maksymalnej rozdzielczości 1280 x 1024 pikseli przy częstotliwości odświeżania 75 Hz. Produkt posiada wbudowane głośniki stereo o mocy 2 x 1 W, mikrofon oraz miejsce na zainstalowanie koncentratora USB. Monitor spełnia wymagania wielu norm, w tym TCO 99. Z monitorem oprócz kompletu kabli oraz instrukcji dostarczane jest oprogramowanie Customax, umożliwiające programowe sterowanie obrazem przy wykorzystaniu połączenia USB.

Oto podstawowe parametry urządzenia:

- obszar widzialny ekranu - 18,1"
- rozdzielczość maksymalna - 1280 x 1024 / 75 Hz
- pasma wideo - 135 MHz
- szeroki kąt widzenia obrazu - 160 stopni (po 80 stopni w każdą stronę od osi pionowej ekranu)

Nowości sprzętowe

- dwa wejścia wideo
- kontrast 200:1
- głębokość tylko 18 cm (łącznie z podstawką)

www.cadena.com.pl

EZQuest zaprezentował na targach Comdex nowe napędy dysków twardych nazwanych Cobra, które do komunikacji używają interfejsu zgodnego ze standardem IEEE1394 czyli popularnie zwanym FireWire. Dyski te przeznaczone są do montażu w komputerach klasy Macintosh. Pojemności oferowanych napędów zawierają się w granicach od 10GB do 37GB.

www.ezq.com



Firma MGE UPS SYSTEM - światowy lider w produkcji bezprzewodowych zasilaczy napięcia - wprowadziła na rynek najnowszą serię UPS-ów o nazwie Ellipse.

Seria Ellipse to wynik końcowy intensywnie prowadzonych prac badawczo-rozwojowych, mających na celu zapewnić użytkownikom maksymalną wydajność w połączeniu z niewielkimi gabarytami urządzeń. Nowa linia Ellipse dedykowana jest użytkownikom, którym zależy na niezawodnym zabezpieczeniu zasilania, przy jednoczesnym wyposażeniu urządzenia w dodatkowe, zaawansowane funkcje. Przeznaczona jest głównie do ochrony komputerów osobistych i stacji roboczych pracujących w małych biurach i w domu. Seria Ellipse zawiera 5 nowych modeli (Ellipse 300, 500, 650, 800 oraz 1200) i przynajmniej z kilku powodów zasługują na zainteresowanie:

1. Są to pierwsze UPS-y o mocy do 1200 VA, wykorzystujące wysokie częstotliwości przełączania;
 2. Również jako pierwsze UPS-y o mocy do 800 VA, wykorzystują komunikację USB;
 3. Pierwsze w tej grupie cenowej UPS-y z przełączanymi programowo gniazdami wyjściowymi;
 4. Są w pełni kompatybilne z Windows 2000;
 5. Wykorzystują protokół HID Microsoft.
- Pulsary Ellipse posiadają wiele cech, dzięki którym użytkownik ma duże możliwości wyboru odpowiedniego sposobu zabezpieczenia zasilania dla różnych konfiguracji sprzętowych. Najważniejsze z nich to:
- zabezpieczenie serwera WEB lub LAN do 1200 VA mocy baterii;
 - 6 lub 7 gniazad wyjściowych daje możliwość podłączenia wszystkich niezbędnych urządzeń peryferyjnych;
 - zabezpieczenia przed przeciążeniem dla urządzeń pobierających duże moce np. drukarki laserowe

Creative Annihilator GeForce 256

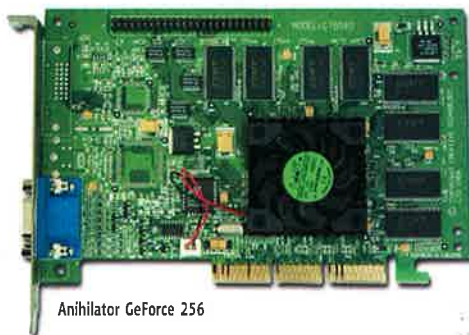
Kreatywna anihilacja

Najnowsze osiągnięcia w dziedzinie grafiki komputerowej zaimplementowane w układach graficznych, najczęściej jako pierwsze oglądały światło dzienne w produktach oferowanych przez firmę Creative.

technICK

Tak też stało się tym razem. Jedną z pierwszych kart, które zostały zaprojektowane przy wykorzystaniu kości graficznej, stworzonej w laboratoriach nVidii jest Creative Annihilator. Jak dowodzą inżynierowie, ma on otworzyć nowy rozdział w dziedzinie tworzenia grafiki trójwymiarowej. Annihilator jest kartą zbudowaną na płycie referencyjnej, prezentowanej od jakiegoś czasu na stronach internetowych producenta układu GeForce 256. Projektanci przewidzieli jedynie wyprowadzenie sygnału na monitor, pominieli natomiast możliwość montażu dodatkowych wyjść, na przykład TV OUT, dzięki któremu można na ekranie telewizora wyświetlić obraz i bawić się ulubionymi grami.

Kartę instaluje się bez problemu, gdyż wśród dostępnych języków, w których napisana jest instrukcja i program instalacyjny znajdziemy nasz rodzimy, czyli polski. Wiele czytelników na pewno stwierdzi, że dla nich wszystko jedno w jakim narzeczu będą napisane teksty w podręczniku, ponieważ oni nie korzy-

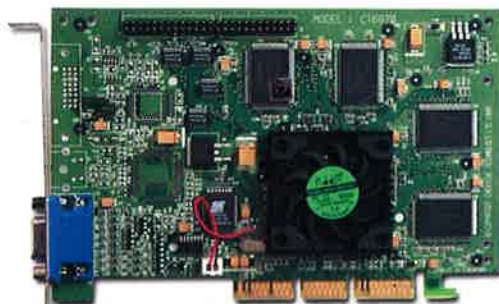


Annihilator GeForce 256

stają z niego, ale na pewno nie potwierdzą tego wszyscy ci, którzy nie znajdują się na spręcie i oprogramowaniu, tak jak fachowcy i dla nich będzie to nieoceniona pomoc. Standardowe sterowniki Annihilatora z zamontowaną pamięcią SDRAM napisano, korzystając z referencyjnych 3.48, a karty z SGRAM DDR z 3.53. Testy kart, które postanowiliśmy porównać, wykonano na tym samym komputerze, za każdym razem instalując system operacyjny i wszystkie niezbędne sterowniki i aplikacje.

Oprogramowanie Annihilatorów pozwala na ustalenie tak podstawowych, jak i bardziej zaawansowanych funkcji kontrolujących wyświetlanie obrazu. Wśród nich znajdziemy między innymi takie ustawienia, jak korekta kolorów, z której korzystają na pewno użytkownicy zajmujący się edycją grafiki w programach, takich jak PhotoShop. Kolejna ikona wywołuje tabelę informacyjną, opisującą konfigurację karty, ilość pamięci, a także wersję zainstalowanego sterownika. W menu "Monitor Settings", gdzie można dopasować parametry monitora do danej trybu graficznego. Jesteśmy w stanie wybrać rodzaj monitora, ustalić częstotliwość odświeżania na poziomie nam odpowiadającym, jak również ustalić położenie obrazu względem krawędzi kineskopu, bez potrzeby ingerowania w sprzętowe ustawienia monitora. Całą gamę ustawień karty znajdziemy po

naciśnięciu kolejnej ikony nazwanej "Tweak", wywołującej menu z ustawieniami funkcji dla trybów Direct3D. Dzięki niemu możemy uzyskać obraz najwyższej jakości lub większą wydajność kosztem wyświetlanych szczegółów.



Annihilator GeForce 256 PRO

Karty nie są zbyt podatne na podkręcanie. W wersji podstawowej zwiększenie częstotliwości taktowania ze standardowych 166 MHz pamięci i 120 MHz procesora na odpowiednio 200 i 144 Mhz zauważalnie przyspieszają pracę karty dopiero w rozdzielczościach wyższych niż 1280 na 1024 punkty. Podobnie rzecz się ma w przypadku Annihilatora w wersji PRO, charakteryzującej się taktowaniem pamięci trzystu megahercowym zegarem. Ona także przyspiesza dopiero w najwyższych rozdzielczościach. Zmiana oryginalnych sterowników na najnowsze dostępne również nie przyniosła spodziewanego wzrostu wydajności, aczkolwiek w niektórych grach dało się zauważyć, że pojawiające się wcześniej błędy, na przykład wyświetlanie kolorowych punktów w miejscu łączenia się bitmap, zniknęły bezpowrotnie. Wydajność ogólna karty jest dość wysoka, zważywszy na fakt, że dostępne dotychczas gry nie wykorzystują jeszcze w pełni technologii Transform & Lighting, którą szczytą się projektanci układu GeForce 256.

W zestawie, oprócz sterowników, znajdziemy także płytę z programami demonstrującymi moc drzemiącą w niewielkim procesorze. Dołączono także pełną wersję gry Evolva, którą napisano głównie z myślą o najnowszym dziecku nVidii.

Creative Annihilator GeForce 256 jest kartą godną swojej nazwy. Pod względem wydajności bije dostępne na rynku akceleryatory trzeciego wymiaru. Jeśli pojawią się aplikacje wykorzystujące technologię Transform & Lighting, to dopiero wtedy zostaną wykorzystane nadwyżki mocy procesora, który złożonością struktury przewyższa nawet konstrukcję Intel Pentium III. Kupno kart zalecamy osobom pragnącym posiadać najnowocześniejszą i bardzo szybką kartę graficzną i jednocześnie nie potrzebującą wyświetlania obrazu na ekranie telewizora.

Creative Annihilator GeForce 256

Dane techniczne:

procesor: nVidia GeForce 256
magistrala: AGP 4x
pamięć wersji standard: 32MB SDRAM
pamięć wersji PRO: 32MB SGRAM DDR
wyjścia TV: brak

Plusy

- wysoka wydajność
- niższa cena w porównaniu do konkurencji

Minusy

- brak wyjścia telewizyjnego
- małe możliwości podkręcania

Dotyczy:

Creative Labs (IRL) Ltd.
Oddział Polska
ul. Sobieskiego 110/3
00-764 Warszawa
tel./fax (0-22) 646-52-16

Internet:

http://www.soundblaster.com

Cena:

wersja standard: 1100 zł
wersja PRO: 1400 zł



GRAPHICS



DVD



SOUND



SPEAKERS



CD-RW

Digital music Internet
Home cinema Games

Live the experience



Przeżyj to sam. 3D Blaster GeForce 256 Annihilator Pro to karta graficzna o rewolucyjnej architekturze Transform and Lighting, niezależnej od procesora komputera. 32 MB pamięci DDR (Double Data Rate - podwójna szybkość przesyłania danych) i czteropiętłowe potoki dają niesamowitą grafikę w rzeczywistych kolorach. Zadzwoń do firmy Creative - 022 646 52 15 lub pod numer bezpłatnej linii supportu technicznego 00800 353 1229.

CREATIVE

www.creative.com

Creative Labs (Int) Ltd., Oddział w Warszawie, 00-744 Warszawa, ul. Sobieskiego 110/C, tel./fax: +22 646 52 15, tel. +22 646 52 16, Bezpłatna infolinia 00800 353 1229.

Awalizowani Dystrybutorzy:

AB S.A. (tel.: +71 32 40 500), ABC Data Sp. z o.o. /CHS (tel.: +22 676 09 00);

Action Sp. z o.o. (tel.: +22 877 06 12); COMPUTER 2000 Polska Sp. z o.o. (tel.: +22 347 92 00); JTT Computers S.A. (tel.: +71 347 58 00).

Nowości sprzętowe

• małe wymiary i waga urządzeń dają możliwość zainstalowania zasilacza na biurku lub pod monitorem, co pozwala zaoszczędzić wolną przestrzeń;

Najnowsza seria pulsarów marki MGE - Ellipse, zastąpi popularną serię Pulsar EL (ponad milion sprzedanych zasilaczy). Od stycznia 2000 roku modele Ellipse dostępne są we wszystkich oddziałach AB SA - wyłącznego dystrybutora marki MGE w Polsce.

Cena detaliczna najmniejszego modelu to ok. 450,00 zł brutto, natomiast cena najmocniejszego zasilacza - Ellipse 1200 - to tylko 1500,00 zł dla użytkownika końcowego.

www.ab.com.pl

LG Electronics zaprezentowało kolejne urządzenie służące do zapisu danych na płytkach CD-R oraz CD-RW. Napęd CED-8080B charakteryzuje się prędkością zapisu CD-R wynoszącą maksymalnie 8x, 4x dla płytek CD-RW oraz odczytem danych z tychże krążków z szybkością do 32x. Średni czas dostępu wynosi 100ms. Dzięki będącemu już standardem w tego typu urządzeniach dwumegabajtowemu buforowi danych będzie można bezpiecznie wypalać krążki z tak dużą prędkością, szczególnie, że napęd korzysta z połączenia poprzez złącze E-IDE.

www.lge.co.kr

TAIWAN, TAIPEI, 27 GRUDNIA, 1999: ASUS-STEK COMPUTER INC. (ASUS) ogłosił dzisiaj wprowadzenie nowej karty graficznej AGP-V6800 Deluxe - wersji z procesorem GeForce256 DDR wyposażonej w najbardziej rozbudowane funkcje wideo i serię tajnych broni ASUSa.

Aby zapewnić najlepsze wyposażenie dla wymagających użytkowników, inżynierowie multimedialni ASUSa po raz kolejny proponują unikalny projekt karty graficznej z GeForce256DDR. Nowa AGP-V6800 Deluxe została stworzona tak, aby odróżniać się od modeli GeForce256DDR innych producentów, a wyposażono ją w serię tajnych broni:

- Tajna broń nr I: Technologie SmartDoctor
- Tajna broń nr II: Aplikacje SmartVideo
- Tajna broń nr III: Narzędzia SmartVR

Tajna broń nr I: Technologie SmartDoctor
Nowatorski zestaw technologii ASUS SmartDoctor zawiera moduły: Kontrola Pracy Wiatraczka, Kontrola Poziomu Zasilania AGP, technologia chłodząca SmartCooling, Ochrona Przed Przegrzaniem, i Dynamiczny OverClocking. Te nowatorskie projekty dla serii ASUS AGP-V6600/AGP-V6800 potrafią zapobiec powstawaniu jakimkolwiek uszkodzeniom najszybszej karty graficznej świata.
(więcej detali w pliku smart_doctor.doc)

Tajna broń nr II: Aplikacje SmartVideo
Karty graficzne ASUS AGP-V6800 Deluxe zostały wyposażone w serię bardzo cennych programów SmartVideo na które składają się VideoSecurity, StereoTV oraz ASUS Live. ASUS VideoSecurity jest bardzo wydajnym systemem obróbki wideo, który pozwala wykrywać wszelkie niepożądane wizyty lub inne zmiany otoczenia i monitorować dowolnie, wybrane miejsce. Kiedy VideoSecurity wykryje jakiegokolwiek odstępstwo od normy, którą ustalił użytkownik, może wywołać komunikat o błędzie (lub nie) i dodać go do bazy danych zdarzeń. Ta bardzo prosta w użyciu aplikacja pozwoli zastąpić osobistego ochroniarza..

ELSA Erazor X i X2

Bardzo ostra brzytwa

Wielu producentów układów wspomagających generowanie grafiki trójwymiarowej walczy o palme pierwszeństwa w wyścigu o stworzenie kości wydajniejszej od innych. Do tej pory nie było wyraźnego zwycięzcy tej batalii, ale możliwe, że pojawił się pretendent do tytułu.

Mike-L

Układem, który nieźle namieszał wśród projektantów akceleratorów 3D jest GeForce 256, firmy nVidia. Jednym z producentów, który nie zasypiając gruszek w popiele stworzył własną konstrukcję karty graficznej, wykorzystującej tę kość, jest firma ELSA. Do tej pory karty z układem GeForce 256 były tworzone w większości wypadków na referencyjnej konstrukcji nVidii. ELSA stworzyła coś, co nawiązuje do swoich poprzednich urządzeń, na przykład karty Erazor III PRO. Jedynie wersja X2, wyposażona w najnowocześniejsze pamięci DDR (Double Data Rate) i wyjście S-Video, dzięki któremu możliwe jest wyświetlenie obrazu na ekranie telewizora lub na nagraniu go na taśmie magnetowidowej, stworzona została na laminacie przypominającym produkty konkurencji. Dodatkowe wyjście jest dosyć ciekawą propozycją, gdyż dzięki temu każdy może uruchomić Colina McRae Rally czy inną grę na dwudziestopięciocalowym cyfrowym telewizorze i poczuć się jakby to się działo naprawdę.

Po zainstalowaniu sterowników, dołączonych na płytkach CD, można było przystąpić do konfiguracji parametrów karty w najpopularniejszych środowiskach pracy, czyli Direct3D, OpenGL i standardowego pulpitu Windows. Co ciekawe, program instalacyjny i instrukcja obsługi występują w polskiej wersji językowej, ale napisy w samych sterownikach pozostały jedynie po angielsku. W zakładce Settings znajdziemy pola, w których dokonuje się wyboru monitora, czyli jego producenta i modelu, rozdzielczości w jakiej chcemy pracować, częstotliwości odświeżania, a także ilości kolorów. W podmenu Info przeczytamy o aktualnej konfiguracji karty, wersji sterownika, ilości pamięci oraz parametrach obrazu. Wersja X2, zawierająca dodatkowe wyjście S-Video, posiada zakładkę, w której jesteśmy w stanie zmienić parametry sygnału generowanego przez to złącze. Między innymi znajdują się tam takie pola, jak aktywacja/dezaktywacja portu, wybór pomiędzy Composite/S-Video, a także możliwość zmiany standardu kodowania obrazu pomiędzy NTSC i PAL. Dodatkowo dano nam możliwość ustawienia jasności i nasycenia barw, jak również centrowania obrazu. W menu Driver Settings mamy możliwość wyboru ustawień dla trybów Direct3D i OpenGL. Dzięki tym opcjom kontrolujemy wydajność karty, z tym zastrzeżeniem, że następstwem zwiększenia wydajności jest najczęściej pogorszenie jakości wyświetlanego obrazu. Oczywiście, jeśli ustawimy wszystkie efekty graficzne na maksymalne wartości, to musimy spodziewać się, że ilość wyświetlanych ramek obrazu nieco się zmniejszy.

Color Control pozwala na dopasowanie nasycenia barw oraz jasności i kontrastu dla pulpitu oraz środowisk 3D. Dodatkowo istnieje możliwość włączenia korekcji gamma. Są to opcje, których istnienie doceniają głównie użytkownicy pracujący z kolorowymi bitmapami w wysokich rozdzielczościach. Poza tym, wysoka częstotliwość taktowania układu RAMDAC, wynosząca 350 MHz, pozwala oglądać na ekranie bardzo ostry i dokładny obraz.

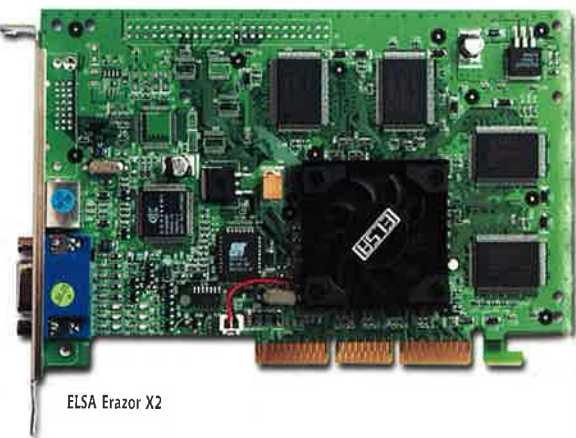
W czasie użytkowania wystąpiły niewielkie problemy, które udało się szybko rozwiązać. Nie wpłynęły one na wartości uzyskiwane w testach ani także na ogólną ocenę. Co dziwne, wersja X2, wyposażona w pamięci DDR taktowane pra-

wie dwa razy szybszym zegarem, czyli 300 MHz, nie wykazała znaczącego skoku wydajności w stosunku do swojej "słabszej siostry". Także podkręcanie parametrów procesora i pamięci nie na wiele się zdało. W tym wypadku wzrost wydajności dał się zauważyć dopiero w wysokich rozdzielczościach i przy 32-bitowej paletce kolorów.



ELSA Erazor X

Karty ELSA Erazor X oraz X2 są udanymi konstrukcjami, choć sterowniki tej pierwszej pozostawiają trochę do życzenia. Jednakże, znając dbałość firmy o klienta, można spodziewać się, że w momencie, gdy będziecie czytać ten tekst w internecie będą dostępne już wersje pozbawione błędów. Zakup kart poleciłbym użytkownikom, którzy kupują nowy zestaw, przeznaczony do gier lub pracy z aplikacjami typu Photo



ELSA Erazor X2

Shop. Jeśli posiadacie już komputer z zamontowaną kartą typu TNT2 lub G400, to wstrzymajcie się z kupnem kart na GeForce 256 i poczekajcie na nowe dziecko nVidii lub 3dfx.

ELSA Erazor X, ELSA Erazor X2	
Dane techniczne:	Dostarczył:
procesor: nVidia GeForce 256	TCH Components
magistrala: AGP 4x	02-256 Warszawa, al. Krakowska 110/114
pamięć wersji X: 32MB SDRAM	tel. (0-22) 868-22-25, fax 868-22-52
pamięć wersji X2: 32MB DDR SGRAM	
wyjścia TV: X - brak, X2 posiada S-Video	
Plusy	Internet:
• technologia T&L	http://www.tch.com.pl
• wysoka wydajność	http://www.elsa.com
Minusy	Cena:
• polska dokumentacja	ELSA Erazor X: 1300 zł
• problemy z programem monitorującym	ELSA Erazor X2: 1600 zł

SoundBlaster Surround 1024

Karta + głośniki = dźwięk przestrzenny

Komputery, które są obecnie kupowane, coraz częściej wyposażane są w napędy DVD. Niestety można zaobserwować, że producenci oferują w takich zestawach tanie karty muzyczne i stereofoniczne głośniki, by zaoszczędzić na kosztach.

Mike-L

Panaceum na tego typu dolegliwość, czyli brak dobrej jakości dźwięku przestrzennego, znalazła firma Creative, oferując zestaw SoundBlaster Surround 1024, składający się z kompletu czterech głośników z subwooferem Four Point Surround FPS1000 oraz karty muzycznej SB Live! Player 1024. Dzięki takiemu połączeniu, uzyskujemy nieprawdopodobny efekt przestrzennego dźwięku, który sprawia, że można poczuć się jak w prawdziwej sali koncertowej lub kinie, wyposażonym w najwyższej jakości nagłośnienie. Znana już powszechnie karta

zaprezentowano w instrukcji, która oprócz wyjaśnienia sposobu montażu, informuje o parametrach technicznych urządzenia, a także o warunkach bezpiecznego użytkowania zestawu. Warty podkreślenia jest fakt, że wielojęzyczna instrukcja obsługi zawiera opis w języku polskim. Dzięki temu każdy użytkownik, nie będący lingwistą, będzie w stanie skorzystać z tego podręcznika. Na tylnej ścianie subwoofera zostały zainstalowane wejścia, wyjścia, włącznik zasilania oraz regulator wzmocnienia tonów niskich. Ciekawostką jest dołączony specjalny "pilot", składający się z regulatora umieszczonego w zestawie przewodów służących do przesyłania sygnałów pomiędzy kartą muzyczną, czy też innym źródłem dźwięku, a głośnikiem niskotonowym, gdzie znajduje się wzmacniacz.

Satelity podłączamy do subwoofera za pomocą przewodów, które mają odpowiednio trzy metry dla jednej pary i cztery dla drugiej. Wystarcza to na umieszczenie głośników w optymalny sposób, nawet w dość sporej wielkości pokoju. Pośród dołączonego do karty muzycznej oprogramowania znajdziemy między innymi program do dekompresji i wyświetlania na ekranie monitora filmów z płyt DVD. Dzięki zestawowi firmy Creative, jesteśmy w stanie stworzyć namiastkę kina domowego za całkiem rozsądną pieniądze. Do zestawu wystarczy dokupić jedynie napęd DVD. Podczas oglądania filmów dobrze rozstawione głośniki dają naprawdę niezrównane wrażenia dźwiękowe. Nie można pominąć także gier, które wykorzystują do generowania dźwięku technologii EAX. Na przykład podczas gry w Alien vs Predator, dołączonej do zestawu, odgłosy i wszelkiego typu dźwięki docierają do nas ze wszystkich kierunków. Praktycznie bez rozglądania się można określić, gdzie znajduje się przeciwnik i odpowiednio się przygotować.

Produkt oferowany przez Creative jest świetną propozycją dla każdego, kto ma zamiar oglądać filmy z DVD na domowym komputerze, ewentualnie lubią być dośownie otoczeni ze wszystkich

stron odgłosami środowiska, generowanego przez gry. Jeśli zaliczasz się do jednej z tych dwóch grup, pragniesz wykorzystać ten zestaw do innych celów, dysponujesz odpowiednią ilością gotówki, a także modernizujesz lub kupujesz nowy komputer, to kupuj SoundBlaster Surround 1024.

muzyczna SoundBlaster Live! jest jedną z najlepszych tego typu pozycji na rynku akcesoriów komputerowych. Przy jej projektowaniu wykorzystano procesor EMU10K, którego moc obliczeniowa jest w stanie generować wiele efektów specjalnych. Wśród nich znajdują się, takie jak symulacja środowisk, w których rozchodzi się głos, czyli na przykład sala koncertowa, las, łazienka i inne, jest także możliwość zmiany wysokości tonów bez zmiany długości odtwarzanych próbek.

* Dodatkowo dwa niezależne wyjścia mini-jack pozwalają na podłączenie dwóch kompletów głośników lub dołączony zestaw przygotowany przez firmę Cambridge SoundWorks, oferujący zachowanie bardzo wysokiej jakości reprodukcji dźwięku. A jest to komplet czterech trzy i półwattowych satelitów oraz dziesięciowattowego głośnika niskotonowego, w który wmontowano dodatkowy wzmacniacz. Cztery małe kolumny możemy rozstawić na kilka sposobów. Kilka najodpowiedniejszych

Nowości sprzętowe

Możliwe jest wykorzystanie pakietu ASUS VideoSecurity do wielu zastosowań, jak na przykład:

1. ochrona domu, na przykład obserwowanie dziecka nie wychodząc z basenu, zgłaszanie przychodzących gości itp.
 2. systemy zabezpieczenia mienia, można także połączyć VideoSecurity z innym oprogramowaniem.
 3. system recepcyjny w biurze, lub apartamencie powiadamiający o przybyciu gości...
- (szczegóły w pliku video_security.zip)
- Aby zapewnić kompletny zestaw zaawansowanych technik wideo, karty graficzne ASUS AGP-V6800 Deluxe zostały wyposażone w nowy program o nazwie StereoTV, który zapewnia możliwość oglądania stereoskopowych obrazów. Oczywiście trzeba dostarczyć stereoskopowe źródło sygnału wideo. Poza tym, jeśli użytkownik posiada zestaw ASUS TV-Box, może także wykorzystać ten program przy oglądaniu telewizji. Przy okazji, ASUS ciągle uaktualnia program ASUS Live. Najnowszą wersją pakietu ASUS Live jest ASUS Live 4.0. Poza wydajnymi możliwościami zapisu sekwencji wideo (w czasie rzeczywistym 704*480, 30 fps), nowy ASUS Live został wyposażony w następujące funkcje:

1. Funkcja nagrywania czasowego: możliwe jest zaprogramowanie nagrania dowolnych programów.
 2. Przegląd i zarządzanie zapisanymi na dysku sekwencjami wideo.
 3. Opcja opuszczania pola Przystępnego/Nieprzystępnego przy oglądaniu specjalnej żywej transmisji. (ta funkcja działa tylko przy oglądaniu obrazu wideo na żywo)
 4. Nowy interfejs użytkownika: całkowicie odmienny wygląd w stosunku do starszych wersji ASUS Live.
- Oprócz tego, karty AGP-V6800 Deluxe są dostarczane razem z oprogramowaniem Ulead VideoStudio. Ten pakiet pozwala użytkownikom karty AGP-V6800 Deluxe kompresować w czasie rzeczywistym filmy MPEG II (lub MPEG I), przekodowywać sekwencje MPEG II (lub MPEG I) oraz edytować zapisane filmy, tworząc przez to zaawansowaną platformę wideo.

Tajna broń nr III: Narzędzia SmartVR

ASUS po raz kolejny stworzył nowatorskie rozwiązanie technologii stereoskopowej. Obecnie ASUS oferuje swoje karty AGP-V6800 Deluxe z najbardziej kompletnym zestawem narzędzi SmartVR wbudowanych w sterownik (gry D3D VR, OpenGL VR, podgląd stereoskopowych zdjęć i sekwencji wideo). Dla gier D3D, te unikalne narzędzia zapewniają pierwszą na świecie całkowitą zgodność z DirectX 7. Oprócz tego, ten zestaw oferuje najszerszą z możliwych obsługę gier OpenGL włącznie z: Unreal Tournament, Unreal, Quake III Arena, Quake II, Half-Life, Heretic II itd. Dzięki zapobiegliwej konstrukcji ASUSa, sterownik jest także wyposażony w możliwości uaktualnienia obsługi gier i funkcji OSD (On Screen Display) zarówno dla rozwiązań OpenGL jak i D3D.

Oprócz tego, ASUS dostarcza także programy VRViewer i StereoTV razem z kartami AGP-V6800 Deluxe aby umożliwić użytkownikom oglądanie stereoskopowych obrazów i sekwencji wideo.

Inteligentny Interfejs Użytkownika ASUS Karty ASUS AGP-V6800 posiadają także łatwe w instalacji i bogate w opcje sterowniki. Interfejs użytkownika, oferuje niezależne ustawianie opcji ekranu (w tym: gamma, odświeżanie, wyjścia TV) dla gier 3D, pulpitu, i odtwarzania wideo, skróty klawiaturowe do najczęściej używanych funkcji itp..



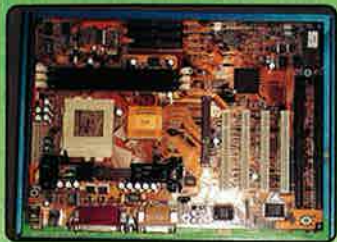
SoundBlaster Surround 1024	
Dane techniczne:	Dostarczył:
procesor karty: EMU 10K	AB S.A.
magistrala: PCI 2.1	ul. Kościelżyńska 32, Wrocław
moc muzyczna: subwoofer: 10W	tel. (0-71) 324 05 00, fax 324 05 29
satelity: 4x3,5W	
Plusy:	Internet:
• świetnie wykonane	www.ab.pl
• dobre brzmienie	www.soundblaster.com
Minusy:	Cena:
• mała moc muzyczna satelitów	450 zł

Nowości sprzętowe

Bardzo Cenne Oprogramowanie ASUS DVD i Gry 3D - W Komplecie
W wersji retail, karty AGP-V6800 posiadają oprogramowanie ASUS DVD do odtwarzania filmów, a także cenne gry 3D: Drakan (pełna wersja), Rollage (pełna wersja) oraz 12 innych tytułów.

Data Wprowadzenia do Sprzedaży i Ceny
Wprowadzenie karty ASUS AGP-V6800 jest zaplanowane na późny Styczeń 2000. Cena wersji retail będzie wynosić około USD339 + VAT. Cena i daty wprowadzenia mogą się zmienić

www.asus.com



Wrocławskie dystrybutor - AB SA - wprowadził do oferty nową wersję znanej już płyty głównej ECS P6BAT-A+. Model ten w wersji 2.0, oparty na chipsetach Elite ET82C693A/596B, wykorzystuje najszybszy obecnie standard transmisji danych EIDE/UDMA66 oraz gwarantuje stabilną pracę procesorów PIII tak-towanych zegarem 133MHz. Nie jest to już wartość testowa FSB (tzw. overlocking), ale w pełni gwarantowana przez producenta (max. ustawienie procesora to 1066 MHz). Również pamięci RAM można ustawić w każdym z trzech dostępnych trybów pracy: 66, 100 lub 133MHz - maksymalnie do 768MB. Poza tym płyta ECS P6BAT-A+ ver. 2.0 posiada wszystkie cechy swojej poprzedniczki, tzn. zintegrowany dźwięk i modem (CM18738 PCI 3D audio/HSP 56Kflex/V90), chipset GL520SM służący do monitorowania kondycji sprzętu (temperatura i obroty wentylatorów), dwa gniazda pod procesory: Slot 1

i Socket 370 oraz format ATX. Daje to dużą swobodę w konfiguracji komputera opartego na tej płycie (możliwość zainstalowania procesora Celeron PPGA, SEPP, PII oraz PIII), a dodatkowo obecność czterech slotów PCI, dwa ISA, jeden AGP oraz 3 gniazda na pamięci RAM czyni z tej płyty bardzo atrakcyjną propozycję.

Sugerowana przez dystrybutora cena detaliczna to 397,00 zł.

www.ab.com.pl

Znane nam dotychczas programy pozwalające na prowadzenie rozmów telefonicznych za pomocą Internetu doczekały się swojego sprzętowego odpowiednika. Firma NTT DATA oferuje tak zwany telefon sieciowy (internetowy) nazwany Net-Phone Adapter VS-101 NA. Na to cudo będzie trzeba wydać około dwustu dolarów, a potem płacić za każde trzy minuty rozmowy z kolegą ze USA jedynie podstawową stawkę. Urządzenie podłącza się do karty muzycznej komputera i do zwykłego telefonu. Po zainstalowaniu odpowiedniego oprogramowania jesteśmy w stanie używać zwykłego telefonu wykonując zwykłe rozmowy.

www.ntt-c.co.jp

Memorex CD LabelMaker Kit

Oklej swoje płytki

Obniżenie cen urządzeń służących do nagrywania płyt CD spowodowało, że wielu użytkowników posiada w swoich domach tego rodzaju sprzęt. Także firmy korzystają z dobrodziejstw jakie niesie ze sobą wypalanie krążków z danymi, gdyż ich cena jest niska.

Mike-L

Wszystko jest w porządku, do czasu, gdy nie zgromadzimy większej ilości nośników tego samego typu. Wtedy zaczyna się szukanie danych na kolejnych nośnikach. Ktoś może powiedzieć, że wystarczy je podpisać i sprawa załatwiona. Niestety jak wiemy do opisywania płytek można używać jedynie specjalnych pisaków, ponieważ inne mogą zniszczyć nośnik. W takim razie opisać pudełko, odpowie ta sama osoba. Obalę i to stwierdzenie, gdyż byłem niejednokrotnie świadkiem sytuacji, w której koledze wysypały się płytki i powypadały z pudełek. Wtedy nie można stwierdzić, w których opakowaniach powinny się znaleźć. Tego typu dylematy rozwiąże zestaw oferowany przez firmę Memorex, nazwany CD LabelMaker Kit. W skład tego kompletu wchodzi następujące elementy: plastikowy aplikator nalepek, oprogramowanie pozwalające zaprojektować to co ma znajdować się na naklejce, a także kilka arkuszy gotowych do druku. Dzięki bogatemu zestawowi obrazków, które można wykorzystywać przy projektowaniu nalepek, płytki będą wyglądały niebanalnie, a w razie jakiegos wypadku nie pomylą

się z innymi. Dodatkowo, program jest w stanie drukować okładki do pudełek na kompaktach, kasety magnetofonowe i mini dyski.

Myślę, że tego typu urządzenie będzie przydatne głównie dla firm oraz użytkowników posiadających duże ilości płytek, których zasoby trudno opanować, gdyż są prawie jednakowe. Dla użytkowników posiadających w swoich zbiorach jedynie kilkanaście krążków nie opłaci się kupować CD LabelMaker Kitu, gdyż jego zakup raczej się nie zwróci.



Memorex CD LabelMaker Kit	
• dobre wykonanie • wygląd płytek po "operacji"	Dostarczył: AB S.A. ul. Kościelna 32, Wrocław tel. (0-71) 324 05 00, fax 324 05 29
Minusy: • trochę zbyt wysoka cena	Internet: www.memorex.com www.ab.com.pl
Cena: zestaw: 100 zł Dodatkowe naklejki: • zwykłe 50 szt.: 50 zł • przezroczyste 30 szt.: 55 zł	

PC DIRPAD

Kontrolery PSX wykorzystane w PC

Wielu zapalonych graczy kupuje konsole z kilku powodów. Między innymi ze względu na prostotę uruchamiania programów, płynne działanie gier, bez konieczności rozbudowywania konfiguracji, a także ze względu na świetnie wykonane kontrolery.

Mike-L

Jako zdeklarowany użytkownik komputerów PC zazdrościłem niejednokrotnie kolegom posiadającym konsolę Sony Play Station, świetnie leżących w dłoni padów, wyposażonych w dużą liczbę przycisków, posiadających wbudowaną funkcję Shock. Kontroler, który symuluje wstrząsy, uderzenia w przeszkody, czy odrzut przy strzelaniu z karabinu. I to wszystko za niewiele ponad sto czy dwieście złotych. Dla wszystkich, którzy mają podobne odczucia pojawił się promyk nadziei.

Można kupić... przejściówkę, umożliwiającą podłączenie takiego pada, kierownicy, pistoletu, czy nawet "dywanika" tanecznego od PSXa do naszego pocziwego peceta. Mało tego, jesteśmy w stanie uruchomić nawet dwa takie urządzenia. Nie możliwe powiecie. Można, sam sprawdziłem i jestem pod wrażeniem. Wszystko działa jak należy. Każdy ruch kontrolera odwzorowany jest dokładnie, tak jak byśmy tego chcieli. A tym, co powaliło mnie całkiem był program obsługi przejściówki, czyli po prostu sterownik do Windows 95/98. Bogactwo jego

funkcji może przyprawić o zawrót głowy. Znajdziemy tam między innymi takie opcje, jak kalibracja, określanie liczby wykorzystanych przycisków do 20 (słownie: dwudziestu) oraz określenie przy jakich sytuacjach mają być uruchamiane funkcje Shock, jeśli oczywiście kontroler takowe obsługuje. Przejściówka dostarczana jest w dwóch opcjach z zasilaczem i bez.

Tego typu urządzenie poleciłbym wszystkim. Naprawdę. Nie ma ono według mnie wad, a pady do Play Station są naprawdę dobrze wykonane i dokładnie pracujące, no i posiadają całkiem mnóstwo przycisków.

PC DIRPAD	
Dane techniczne: wyjścia: 2xPSX podłączenia: gameport i LPT	Dostarczył: Manta ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa tel. (0-22) 643 54 20, fax (0-22) 641-84-82
Plusy: • pomysł • to działa	Internet: e-mail: manta@toimnet.pl
Minusy: • nie zauważyłem	Cena: 109 zł

VideoBlaster WebCam Go

Kamera internetowa w plenerze

Cyfrowe kamery, przeznaczone do komputerów domowych, są coraz chętniej kupowane przez osoby pragnące za niezbyt duże pieniądze wprowadzać do komputera zdjęcia, a nawet animacje, które potem wykorzystywane są na przykład do tworzonych witryn internetowych lub w referatach, czy pracach semestralnych.

Maciej Lewczuk

Najnowsza kamera internetowa, firmy Creative VideoBlaster WebCam Go, jest najlepszym przykładem na to, że w celu pozyskania nowych klientów oraz wykazania się oryginalnym projektem, myśli się także o funkcjonalności. Urządzenie to nie jest jedynie produktem służącym do pracy i zabawy w domowym zaciszu. Kamery można zabrać ze sobą w plener i wykonywać... ni mniej, ni więcej tylko zdjęcia! Do tej pory mogliśmy jedynie zapisywać pojedyncze obrazy obiektów znajdujących się w bezpośrednim otoczeniu komputera, ponieważ ograniczała nas długość przewodu łączącego kamerę ze stacją roboczą. VideoBlaster WebCam Go pozwala na swobodne poruszanie się i wykonywanie zdjęć w dowolnych miejscach. Dwie małe baterie AAA pozwalają na dość długą pracę. W sytuacji, gdy podłączamy urządzenie do komputera poprzez interfejs USB, który oprócz przesyłania danych dostarcza aparatowi zasilanie. Konstrukcja urządzenia jest bardzo prosta, obiektyw i wizjer ("celownik") znajduje się na ruchomej części, którą należy unieść, gdy kamerę wykorzystamy do przesyłania obrazu ciągłego poprzez inter-

samowyzwalaczem. Aparat jest w stanie zapamiętać na wbudowanej czteromegabajtowej pamięci do 460 obrazów w rozdzielczości 160 na 120 punktów i niskiej jakości, około 120 obrazów w rozdzielczości 320 na 200 oraz maksymalnie 72 zdjęcia w 640 na 480 i najlepszą jakością kompresji. Nie jest to mało, zważywszy na 36 klatek w standardowym aparacie. Po przyjeździe do domu i podłączeniu do komputera, możemy bez problemu zgrać zawartość pamięci kamery na dysk twardy.



Ustawienia rozdzielczości, jakości kompresji, interwałów pomiędzy kolejnymi klatkami w serii oraz długości samowyzwalacza dokonujemy za pomocą sterowników. Oprócz nich znajdziemy na dwóch krążkach dość bogaty pakiet oprogramowania. Składa się on z takich aplikacji jak MS Net-Meeting, Internet Explorer, jak również sygnowany przez Polaroida pakiet, na który składają się między innymi programy, takie jak Polaroid PhotoMAX, ArcSoft VideoImpression, PhotoPhantasy oraz PhotoPrinter. Dzięki nim jesteśmy w stanie wysłać poprzez pocztę elektroniczną oraz internet zdjęcia i animacje, a także przygotować wesole kartki z życzeniami, plakaty, wyretusować i zapamiętać zdjęcia w albumach i tym podobne.

Zabawa... khm... Praca z Creative VideoBlaster WebCam Go przebiega bez najmniejszych potknięć. Dlatego produkt ten można z czystym sumieniem polecić użytkownikom, którzy chcieliby posiadać cyfrowy aparat, będący jednocześnie internetową kamerą. Poza tym bogate oprogramowanie zadowoli większość z nabywców. Wydaje mi się także, że prostota konstrukcji i łatwość obsługi aplikacji pozwoli młodym adeptom informatyki wykorzystać aparat do zabawy, a także nauki.

net, lub gdy nagrywamy na dysk twardy animację. Druga część obudowy staje się wtedy dosyć stabilną podstawą. Dodatkowo można to wykorzystać, gdy chcemy sami zrobić sobie zdjęcie w plenerze, ponieważ aparat posiada wbudowaną funkcję samowyzwalacza.

Na obudowie producent zainstalował cztery przyciski. Jeden z nich znajduje się na ruchomej części i pełni rolę spustu migawki aparatu. Trzy kolejne umieszczono wokół ciekłokrystalicznego wyświetlacza. Pierwszy z nich włącza aparat, kolejny służy do wyłączenia zasilania, a ostatnim wybieramy jeden z czterech trybów pracy aparatu. Możliwości nie jest wiele, ale powinny wystarczyć. Są one następujące: pojedyncze zdjęcia, seria zdjęć następujących po sobie, zdjęcie oraz seria obrazów z

Nowości
sprzętowe

Jeden z najmniejszych odtwarzaczy plików MP3 skonstruowała firma Pine Technology. Wymiary tego urządzenia to odpowiednio 55 milimetrów na 50 milimetrów na dwadzieścia milimetrów. Jako medium służące do przenoszenia danych, czyli plików ze skompresowaną muzyką, użyte zostały karty MultiMedia Card. Przy cenie około 150 dolarów pojemność nośnika wynosi 16MB. Jako, że nie jest to oszałamiający wynik firma zapowiedziała już, że w niedługim czasie dostępne będą zestawy zawierające karty o pojemności 128MB. Batallia o klientów trwa, szczególnie, że zapowiadany od dłuższego czasu upadek formatu MP3 nie następuje, a wręcz odwrotnie coraz więcej ludzi decyduje się na gromadzenie muzyki zapisanej właśnie w tym formacie.
www.pine-dmusic.com



Fujifilm MX-1700 ZOOM to nowy cyfrowy aparat korzystający z elementu optycznego posiadającego około półtora miliona punktów światłoczułych. Dodatkowo aparat ma możliwość czterokrotnego sprzętowego powiększenia obrazu. Maksymalna rozdzielczość uzyskiwanych zdjęć może wynosić do 1280x1024 punkty.
www.fujifilm.com

Mam przyjemność poinformować o poszerzeniu oferty Cadeny Systems projektorami LCD renomowanej firmy Philips.

Oto najciekawsze innowacje wprowadzone przez Philipsa do nowej linii projektorów LCD:

- technologia LIMESCO, zapewniająca kompatybilność standardów wideo (PAL, SECAM, NTSC) oraz pozwalająca na inteligentną konwersję sygnału wejściowego do rozdzielczości projektora (od VGA do SXGA)
- lampy UHP o żywotności 4000 godzin
- cyfrowa obróbka sygnału zapewniająca naturalne, żywe kolory
- doskonałej jakości szklane elementy optyczne
- rewelacyjnie cichy system chłodzenia (Philips Air System)

W sprzedaży znajdują się trzy modele projektorów LCD:

1. FELLINI 100, nazwany na cześć słynnego włoskiego reżysera projektor uznany został werdyktem EISA za najlepszy projektor wideo roku 1998-99. Posiada on jasność 600 ANSI lumenów i pozwala na wyświetlanie obrazu o przekątnej do 13 m. Projektor może wyświetlać sygnał video (wbudowany podwajacz linii video), korzystając ze źródeł analogowych lub cyfrowych (VCR, DVD, TV, Laser Discs, kamery cyfrowe i video). Obraz o doskonałej jakości tworzony jest przez trzy panele LCD o rozdzielczości XGA (2359296 pikseli).

Cena dla końcowego użytkownika - 19900 zł + VAT

2. PROSCREEN 4750 Impact
Projektor ProScreen 4750 Impact jest projektorem klasy "desktop", przeznaczonym do

VideoBlaster WebCam Go	
Dane techniczne:	Dostarczył:
• rozdzielczość 640x480 punktów	Creative Labs (IRL) Ltd.
• wbudowane 4MB pamięci	Oddział Polska
• ciekłokrystaliczny wyświetlacz	ul. Sobieskiego 110/3
• maksymalnie 15 obrazów na sekundę	00-764 Warszawa
Plusy	tel./fax (0-22) 646-52-16
• możliwość wykonywania zdjęć w plenerze	Internet:
• magazynowanie od 72 do 460 zdjęć	www.soundblaster.com
• polskojęzyczna instrukcja obsługi	Cena:
Minusy	780 zł
• niezbyt wysoka jakość zdjęć	

Nowości sprzętowe

małych i średnich sal konferencyjnych. Pracuje w rozdzielczości XGA i posiada jasność 1000 ANSI lumenów. Model ten charakteryzuje się bardzo dobrymi parametrami wyświetlanego obrazu, zwartą budową, prostą obsługą i bardzo wysoką niezawodnością. Dzięki lampie o żywotności 4000 godzin (produkowanymi przez Philips Lighting) uzyskano znaczne zmniejszenie kosztów eksploatacji. ProScreen 4750 Impact posiadają matryce o rozdzielczości XGA.

Cena dla końcowego użytkownika - 27900 zł + VAT

3. HOPPER SV 10 / HOPPER XG 10

Hopper SV 10 od momentu wprowadzenia na rynek zdobył uznanie użytkowników i aż trzy prestiżowe nagrody, m.in.: Industrie Forum Design Award przyznane na targach CeBit'99. Posiada on jasność 600 ANSI lumenów, pracuje w rozdzielczości 800x600 (SVGA) oraz ma możliwość wyświetlania sygnału video i komputerowego. Jest projektorem przenośnym (5,5kg) o zwartej budowie. Dzięki nowatorskiemu systemowi chłodzenia (PAS - Philips Air System) poziom szumu został zredukowany do 32dB, co czyni projektor Hopper SV 10 najcichszym spośród dostępnych na rynku. We wrześniu 1999 pojawiła się wersja XGA (rozdzielczość 1024 x 768), jasność 700 ANSI lumenów o nazwie Hopper XG 10.

Cena projektora dla końcowego użytkownika - 16490 zł + VAT (SV10); 25900 zł + VAT (XG10)

www.cadena.com.pl

Gdy coraz więcej ludzi wykorzystuje swoje komputery PC nie tylko do słuchania muzyki, ale również do jej tworzenia, LAVA.com, internetowe przedsiębiorstwo stworzone przez firmę Creative Software, przedstawia nową, udoskonaloną wersję oprogramowania MusicVideo Player. LAVA! jest pierwszym przeznaczonym na rynek masowy oprogramowaniem oferującym tworzenie przestrzennych teledysków komputerowych dla Internetu, pozwalającym ludziom tworzyć teledyski z generowanymi komputerowo obrazami poruszającymi się w takt muzyki.

Program LAVA! MusicVideo Player 2.0 pozwala użytkownikom tworzyć teledyski idące dalej niż to co można zobaczyć w stacjach takich jak MTV, czy VH1. Entuzjaści muzyki i muzycy mogą teraz tworzyć spektakularne, interaktywne teledyski z przestrzennymi uzupełniającymi tworzone przez nich nagrania muzyczne i ścieżki dźwiękowe.

"Naszym podstawowym celem przy tworzeniu technologii LAVA! jest oddanie w ręce zwykłych użytkowników możliwości tworzenia niepowtarzalnych i atrakcyjnych teledysków w czasie krótszym, niż potrzebny do ich odtworzenia," powiedział Barry Raskin, dyrektor LAVA! w firmie Creative. "LAVA! zmienia odbiór muzyki z Internetu ze zwykłego słuchania w słuchanie połączone z oglądaniem atrakcyjnych teledysków. Nasze oprogramowanie oferuje inteligentne sterowanie przestrzennym obrazem przez nagrania dźwiękowe, co pozwala użytkownikom automatyzować generowanie wyrafinowanych graficznie scen." Wykorzystując kombinację wyrafinowanej analizy dźwięku i akceleratorów graficznych, LAVA! dostarcza hipnotyczne doznania słuchowe i wzrokowe dla entuzjastów internetowej muzyki i oferuje muzykom tani sposób promocji i dystrybucji własnych utworów w Internecie.

LAVA! 2.0 oferuje nowe możliwości tworzenia i odtwarzania teledysków MusicVideo:

- Scenariusze scen - Dzięki nowej możliwości

Abit WX6

Raj dla Celerona

Producenci płyt głównych starają się zapełnić luki na rynku produktów, przeznaczonych dla konkretnych grup odbiorców. Tego typu segmentacja pozwala firmom, zajmującym się składaniem komputerów lub jak kto woli produkcją zestawów komputerowych, dobrać odpowiednią płytę do konkretnych zamówień.

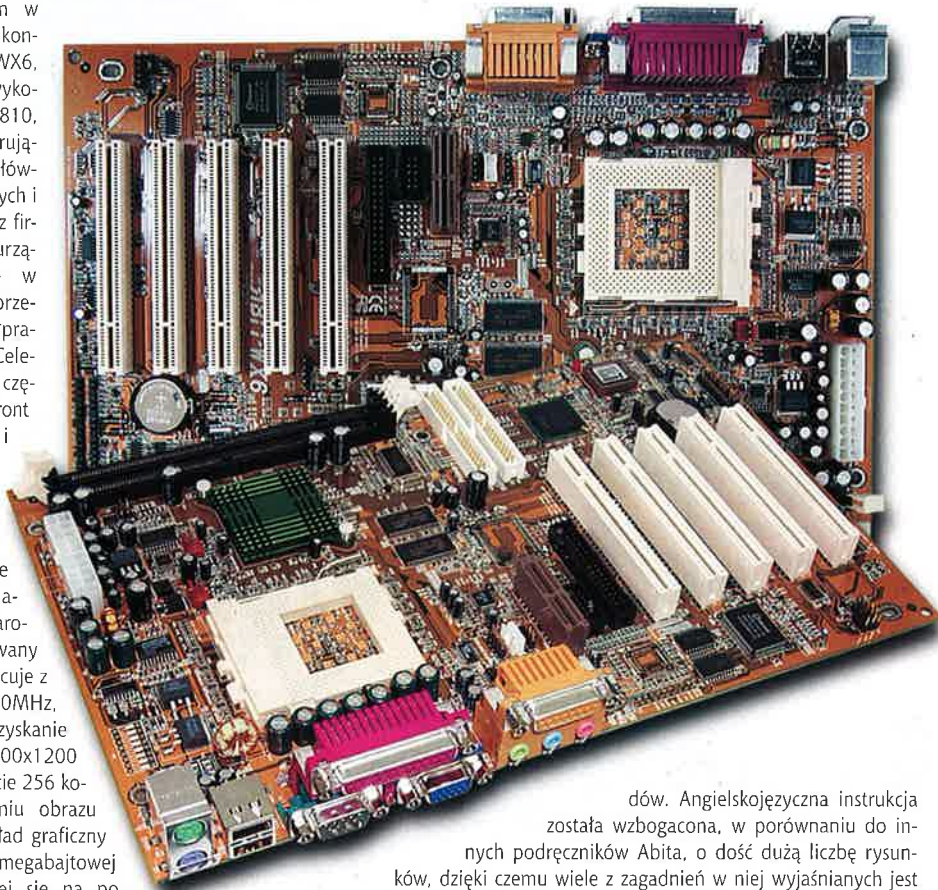
techNICK

Abit zawsze prezentował ciekawe rozwiązania, przeznaczone dla różnych konfiguracji komputerów. Mieliśmy już okazję testować w redakcji kilka modeli płyt głównych tego producenta. Tym razem w moje ręce trafiła konstrukcja o nazwie WX6, zbudowana przy wykorzystaniu chipsetu i810, czyli układów sterujących logiką płyty głównej, zaprojektowanych i dostarczanych przez firmę Intel. Jest to urządzenie wykonane w technologii ATX i przeznaczone do współpracy z procesorami Celeron pracującymi z częstotliwością FSB (Front Side Bus) 66MHz i 100MHz. Chipset posiada zintegrowany akcelerator graficzny wspomagający wyświetlanie obrazów dwuwymiarowych i trójwymiarowych. Wbudowany układ RAMDAC pracuje z częstotliwością 230MHz, co pozwala na uzyskanie rozdzielczości 1600x1200 punktów przy paletce 256 kolorów i odświeżaniu obrazu równym 85Hz. Układ graficzny korzysta z czteromegabajtowej pamięci znajdującej się na powierzchni WX6. Jest to kość i752, która, oprócz większości znanych obecnie efektów trójwymiarowych, oferuje również kompensację ruchu podczas odtwarzania DVD.

Układ i810 posiada także możliwość obsługi dźwięku w standardzie AC'97, czyli tak zwaną programową kartę muzyczną. Działa to w ten sposób, że specjalny program-sterownik, korzystając z mocy procesora, generuje muzykę i wszelkie inne dźwięki oraz wysyła je poprzez układy płyty głównej do wyjść, do których podłączamy głośniki, słuchawki i inne akcesoria. Jako że wyprowadzenie złącza VGA zajmuje miejsce przeznaczone standardowo na drugi port szeregowy, producent nie chciał pozbawiać użytkowników jednego z często używanych portów, umieścił na dodatkowym śledzi wyprowadzenie COM2. Jest to dosyć ciekawe, gdyż większość płyt z układami i810, które widziałem, posiadała tylko jeden port szeregowy. Dwa gniazda DIMM są w stanie pomieścić do 512 MB pamięci SDRAM. Dużym atutem konstrukcji WX6 jest zintegrowany, dwukanałowy kontroler E-IDE, który wspiera obsługę dysków twardych, korzystających z technologii Ultra DMA/66. Oczywiście, nie zabrakło wyprowadzeń PS/2 dla klawiatury i myszy, podwój-

nego portu USB, złącza drukarkowego oraz gniazd mini-jack dla głośników, mikrofonu i wejścia liniowego, no i oczywiście portu joysticka. Pomiędzy miejscem na procesor a PCI umieszczono złącze AMR (Audio Modem Riser), do którego podłącza się płytki programowych modemów, które, przy cenie nie przekraczającej kilku dolarów, oferują całkiem przyzwoite parametry użytkowe, lecz niestety okupione jest to wykorzystaniem mocy obliczeniowej procesora.

W BIOSie zaimplementowano oczywiście technologię SoftMenu II, z której słynie firma Abit. Dzięki niej, bez użycia zworek, ustawimy parametry procesora, czyli napięcie zasilania, częstotliwość oraz mnożnik. Pozwala to użytkownikom, posiadającym procesory pracujące z częstotliwością FSB 66MHz, podkręcić o kilkanaście do kilkudziesięciu MHz. Abit WX6 jest chyba pierwszą konstrukcją opartą na i810, która umożliwia dowolnie ustawianie częstotliwości magistrali w zakresie 66-150 MHz. Jest to nieopisana zaleta dla wszystkich podkręcających. Należy przy tym wspomnieć, że specyfikacja chipsetu i810 nie przewiduje innych częstotliwości pracy niż 66 i 100 MHz (no i jeszcze 133 MHz dla wersji i810e), więc nie można oczekiwać cu-



dów. Angielskojęzyczna instrukcja została wzbogacona, w porównaniu do innych podręczników Abita, o dość dużą liczbę rysunków, dzięki czemu wiele z zagadnień w niej wyjaśnianych jest bardziej przystępna.

Abit WX6 jest płytą bardzo stabilną i pracującą poprawnie. Zastosowanie tego modelu poleciłbym użytkownikom, którzy pragną nabyć zestaw komputerowy do firmy lub jako stanowisko sieciowe, lub "maszynę do pisania", a jednocześnie nie chcą rezygnować z możliwości rozbudowy. Należy jednak pamiętać, że wymiana karty graficznej jest prawie niemożliwa (tylko wersje na PCI), a obsługiwane procesory to wyłącznie modele Intel Celeron.

Abit WX6	
Dane techniczne:	Dostarczył:
chipset: Intel 810	BIOS
złącza AGP/PCI/ISA: 0/5/0	02-495 Warszawa, ul. Jagiello 3
magistrala FSB: 66 - 150 MHz	tel. (0-22) 867-51-38; fax 662-10-77
mnożnik: do 8x	
Plusy	Internet:
• pięć portów PCI	www.bios.com.pl
• kontroler UltraDMA/66	www.abit.com.tw
Minusy	Cena:
• brak złącza AGP	615 zł

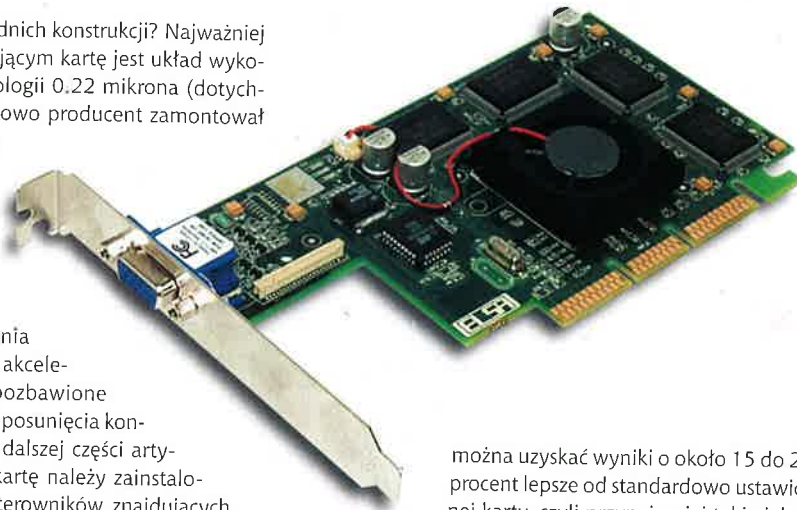
Elsa Erazor III Pro

Jeszcze ostrzejsza żyłetka

W ciągu kilku ostatnich miesięcy byliśmy świadkami prawdziwej lawiny kart graficznych, które zbudowano, korzystając z układów produkowanych przez firmę nVidia. Jednym z najbardziej znanych konstruktorów tego typu akceleratorów jest ELSA. Najnowszą propozycją tej firmy jest model Erazor III PRO, zbudowany z wykorzystaniem kości TNT 2 PRO.

Mike-L

Czym różni się od poprzednich konstrukcji? Najważniejszym elementem cechującym kartę jest układ wykonany w nowocześniejszej technologii 0.22 mikrona (dotychczas 0.25 mikrona). Dodatkowo producent zamontował na radiatorze wentylator. Część z Was zapewne zastanawia się w jakim celu zastosowano dodatkowe chłodzenie, przecież jak wiadomo zastosowanie cieńszych ścieżek wiąże się ze zmniejszeniem wydzielania ciepła, a poprzednie wersje akceleratorów firmy ELSA były pozbawione wiatraczka. O celowości tego posunięcia konstrukcyjnego przeczytacie w dalszej części artykułu. Aby w pełni docenić kartę należy zainstalować, oprócz standardowych sterowników, znajdujących się na dołączonej płycie, także programy dodatkowe, czyli ELSA WINman Suite oraz Main Actor for Windows. Pierwsza aplikacja pozwala na pełną kontrolę konfiguracji karty, czyli między innymi na ustalenie parametrów wyświet-



można uzyskać wyniki o około 15 do 20 procent lepsze od standardowo ustawionej karty, czyli przynajmniej takie jak w konstrukcjach wyposażonych w kości Ultra. Wcześniej wspomniany system chłodzenia, czyli radiator i wiatraczek świetnie spełniają swoje zadanie, odbierając ciepło wydzielane przez przyspieszony układ.

Dzięki wbudowanemu układowi RAMDAC pracującemu z zegarem 300 MHz, obraz wyświetlany przez kartę Erazor III PRO jest wyśmienity, zarówno w trybie 2D oraz 3D.

ELSA Erazor III PRO jest kartą bardzo dobrą, której wydajność można w dość dużym zakresie regulować (podkreślenie) i oferującą wysokiej jakości obraz. Dzięki tym parametrom poleciłbym to urządzenie wszystkim tym, którzy noszą się z zamiarem zakupu akceleratorów wykorzystujących układ TNT 2 Ultra, ponieważ

osiągi tańszej kości TNT 2 PRO w żadnym z zastosowań nie ustępują poprzednikom.

Wyniki

Test	Kategoria	Jednostka	Elsa Erazor III PRO TNT 2 PRO	Asus 3800 Dlx TNT 2 Ultra	Winmax TNT 2	3dfx Voodoo3 3500	Creative TNT 2 Ultra
GL Quake	640x480	fps	99,8	118,5	103,7	116,1	119,6
	800x600	fps	80,0	101,5	86,5	80,3	96,9
	1024x768	fps	54,7	68,8	58,0	53,4	63,3
Quake II	640x480	fps	67,8	55,5	67,3	76,1	57,2
	800x600	fps	62,3	55,4	65,7	76,0	56,3
	1024x768	fps	43,9	50,8	53,2	73,0	49,0
	1600x1200	fps	25,6	26,7	24,5	39,2	25,0
Turok	D3D 640x480	fps	105,3	86,9	71,7	84,8	90,1
	D3D 800x600	fps	102,3	86,6	67,1	81,7	91,0
Turok 2	640x480	fps	41,6	36,6	48,0	47,8	39,3
	800x600	fps	41,3	36,9	44,8	44,7	40,6
	1024x768	fps	42,2	36,3	40,8	43,9	40,0
Incoming 16 bit	640x480	fps	80,88	70,88	42,3	73,25	73,88
	800x600	fps	82,51	69,54	41,88	75,1	72,83
	1024x768	fps	83,58	68,95	40,91	74,68	72,45
Incoming 32 bit	640x480	fps	81,08	68,75	41,22	x	73,18
	800x600	fps	78,53	67,86	40,02	x	72,44
	1024x768	fps	61,27	50,58	31,08	x	54,15
3D Mark 99 Max	800x600x16	3DMarks	2939	2669	3023	2972	2718
Final Reality	3D	R Marks	4,15	4,39	x	x	4,44
Final Reality	2D	R Marks	2,74	3,55	x	x	3,56
Final Reality	Overall	R Marks	3,39	3,86	3,86	4,03	3,87

lania obrazu trójwymiarowego oraz zmianę ustawień pulpitu oraz monitora. Drugi z programów umożliwia obróbkę obrazu wideo, zapisanego na dysku w kilku popularnych formatach.

Dodatkowo sterowniki posiadają opcję Info, dzięki której możemy dokładnie sprawdzić aktualnie ustawione parametry karty. Zakładka Overclocking pozwala na ustalenie częstotliwości pracy procesora graficznego i pamięci karty powyżej wartości zaprogramowanych przez producenta. 166 MHz dla pamięci i 143 MHz układu nVidi nie pozwalają karcie na osiągnięcie wyników przekraczających możliwości kości TNT 2 Ultra. Dzięki przetaktowaniu

Nowości sprzętowe

stosowania wielu scen LAVA!, użytkownicy mogą teraz mieszać różne środowiska graficzne, które automatycznie zmieniają się podczas odtwarzania utworu, pozwalając na praktycznie nieograniczoną elastyczność tworzenia teledysków.

• Początkowy ekran informacyjny - Początkowy ekran teledysków LAVA! z możliwością wykorzystania hiperłącza, umożliwia artystom dodanie do teledysków MusicVideo "okładek" z informacjami o artystach, tytułem utworu i informacjami kontaktowymi (URL/e-mail), pozwalając na efektywniejszą promocję muzyki w Internecie.

• Otwarta architektura scen - Teraz LAVA! pozwala użytkownikom na importowanie nowych tematycznych szablonów scen bezpośrednio ze stron WWW tworzonych przez twórców technologii LAVA! by trafić do ludzi o różnorodnych gustach muzycznych. Teraz, odwiedzając strony www.lava.com mogą pobierać szablony scen i tekstury z nieustannie rozbudowującej się i aktualizowanej biblioteki.

• Ciekawy interfejs użytkownika - Z zupełnie nowym, postmodernistycznym wyglądem, program LAVA! Player 2.0 jest jeszcze bardziej intuicyjny, zapewnia wyższy poziom kontroli i łatwą obsługę nawet dla nowicjuszy, pozwalając jednocześnie na tworzenie wyśmienitych teledysków MusicVideo z grafiką przestrzenną. www.creative.com.pl



ThrustMaster NASCAR Pro Digital Racing Wheel jest nową propozycją firmy Guillemot. Dzięki podłączeniu poprzez port USB i odpowiedniemu oprogramowaniu możliwym stanie się korzystanie z takich funkcji kierownicy jak na przykład jednoczesne wciśnięcie pedału gazu i hamulca. Średnica koła kierownicy wynosi 10.25". Jeśli będzie to możliwe to postaramy się ściągnąć ją do redakcji i zaprezentować wyniki testów.

www.guillemot.com

Jakiś czas temu Siemens opracował system kart zawierających tak zwane cyfrowe podpisy. Dzięki nim możliwe było przeprowadzanie bezgotówkowych transakcji na terenie całych Niemiec. System był zabezpieczony bardzo skomplikowanym kluczem kodowym. Jednakże niedawno prasa poinformowała, że pewna grupa hakerów zdołała go złamać. Fakt ten wywołał niepokój u użytkowników tego systemu, gdyż każdy kto z niego korzysta może zostać narażony na ubytek finansów.

Wrocławski dystrybutor - AB SA - wprowadził do sprzedaży najnowszy model notebooka Fujitsu z serii Lifebook: E6520. Jest to sprzęt, który zainteresuje wymagających użytkowników przenośnego sprzętu, głównie ze względu na wyposażenie w Pentium III 500MHz. Model ten został wyposażony w wyświetlacz o przekątnej 14.1" TFT, zewnętrzny napęd dyskieta, czytnik CD-ROM 24x oraz dysk o pojemności 6.4-10GB (do wyboru). Standard

Elsa Erazor III Pro

Dane techniczne:

układ: nVidia TNT2 Pro
pamięć: 32 MB SDRAM
magistrala: AGP2x/4x

Dostarczył:

TCH Components
02-256 Warszawa, al. Krakowska 110/114
tel. (0-22) 668-22-25, fax 668-22-52

Plusy

- technologia 0.22 mikrona
- wysoka wydajność
- duże możliwości podkręcania

Internet:

www.tch.com.pl
www.elsa.com

Minusy

- raczej brak

Cena:

970 zł

Nowości sprzętowe

dowo zainstalowane jest 64MB pamięci RAM, modem zgodny ze standardem V.90 oraz oprogramowanie Windows 98.

www.ab.com.pl



Hitachi zaprezentowała produkt nazwany LinkStick, dzięki któremu możliwe jest wczytywanie obrazu tekstu do komputera i za pomocą zainstalowanego oprogramowania OCR przetworzenie danych na standardowy plik tekstowy rozpoznawalny przez większość znanych edytorów.

www.hitachi.com

Ciągle zwiększanie prędkości wypalania płyt CD-R zmusza producentów nośników do konstruowania coraz doskonalszych jakościowo nośników. Idąc z duchem czasu znana firma Imation ma zamiar rozpocząć produkcję płytek, na których zapis będzie mógł odbywać się nawet z prędkością dwanaście razy przekraczającą standardową.

www.imation.com

LG prezentując całą gamę urządzeń bazujących głównie na technologii cyfrowej nie zapomniało o melomanach pragnących korzystać podczas codziennego joggingu z dobrodziejstw przenośnych odtwarzaczy muzyki. Inżynierowie stworzyli zatem przenośny odtwarzacz plików MP3 oznaczony symbolem MF-PD371. Urządzenie o wymiarach 66,5x85x19 milimetrów korzysta z 32 MB wbudowanej pamięci, którą można bez problemu rozszerzyć za pomocą dwóch kart. Nie pomyliłem się. Producent informuje, że jego produkt posiada aż dwa miejsca na karty rozszerzeń. Czas pracy na jednej baterii wynosi od 12 godzin. Dane przesyłane są do urządzenia za pomocą portu drukarkowego.

www.lge.co.kr

Paper Coin jest nazwą baterii litowej, której grubość wynosi zaledwie 0.4 milimetra. Producentem tego cudeńka jest koncern Matsushita Battery Industrial. Baterie będą sprzedawane pod marką Panasonic. Zastosowanie tego typu baterii będzie bardzo szerokie, od kart multimedialnych typu SmartCard do telefonów komórkowych.

www.panasonic.com

Japoński koncern NTT Mobile Communication Network przedstawiła palmtopa Messageware Exire. Dzięki systemowi pakietowego przesyłania danych urządzenie to jest w stanie komunikować się ze światem bez konieczności podłączania go do telefonu komórkowego. Transfer odbywa się z maksymalną prędkością 9600 bitów na sekundę. Dzięki takiemu rozwiązaniu użytkownik tego przenośnego komputera jest w stanie korzystać z większości usług internetowych, między innymi z przeglądarki stron WWW, odbierania i wysyłania poczty elektronicznej. Obraz uzyskiwany jest

DVD Blaster 6x

Bez dekodera

Czytniki DVD firmy Creative praktycznie od zawsze były uznawane za najlepsze spośród wszystkich dostępnych na rynku. Tak też było z rewelacyjnym zestawem PC-DVD Encore 6x Dxr3. W jego skład wchodził sam napęd oraz karta sprzętowego dekodera MPEG-2, firmy RealMagic. Wraz ze wzrostem mocy obliczeniowej procesorów, ta ostatnia staje się powoli zbędna, co uwzględniono w pakiecie DVD Blaster 6x.

Łukasz Nowak

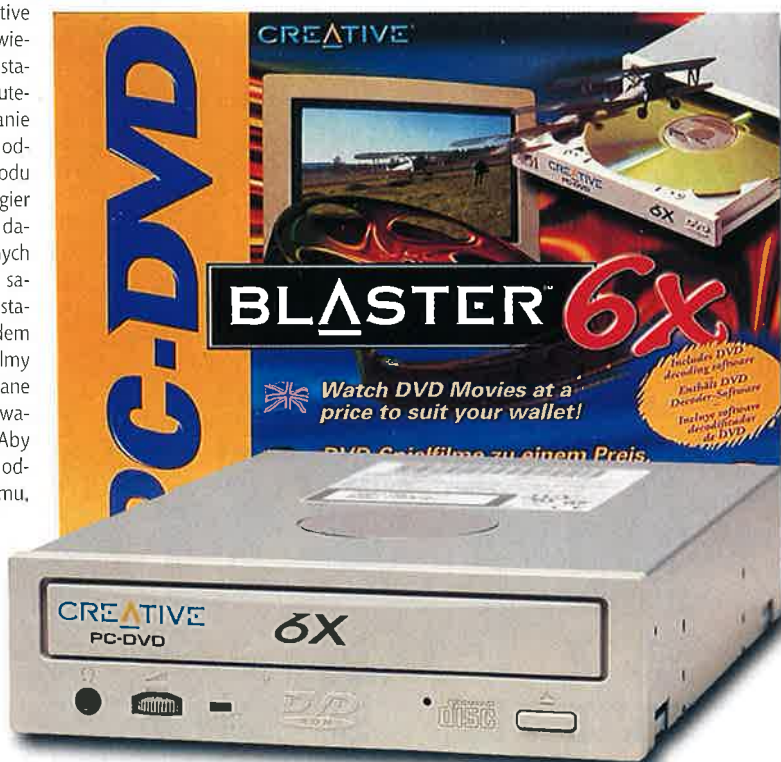
Podstawową różnicą pomiędzy Encore 6x a DVD Blaster 6x jest brak w tym drugim dekodera RealMagic. Chociaż nie, podstawową różnicą jest cena. Właśnie jej obniżenie było głównym motywem wprowadzenia DVD Blaster 6x.

Aby zrozumieć dlaczego Creative postąpił w ten sposób, trzeba wiedzieć jak działa DVD. Otóż podstawową funkcją czytników komputerowych miało być odczytywanie danych. Natomiast poboczną - odczytywanie filmów DVD. Z powodu niewielkiej liczby programów i gier wykorzystujących ten nośnik danych, wysokich cen stacjonarnych odtwarzaczy i popularności samych filmów, ta druga funkcja stała się podstawowym powodem kupna napędu DVD. Jednak filmy na tego typu krążkach są zapisane w postaci plików skompresowanych algorytmem MPEG-2. Aby móc je wyświetlić, trzeba mieć odpowiedni dekodery. Dawno temu, kiedy procesor o częstotliwości 200 MHz budził ogólne uznanie publiczności, konieczne było stosowanie oddzielnych kart dekodujących MPEG-2. Teraz, w epoce gdzie osiągnięcie granicy 1000 MHz nie stanowi już wielkiego problemu, takie karty odchodzą w zapomnienie. Są one zastępowane poprzez specjalne programy, które wykorzystują moc głównego procesora do dekompresji MPEG-2. Wbrew powszechnym opiniom, takie rozwiązanie nie powoduje praktycznie żadnej utraty jakości, jeżeli ogląda się filmy na ekranie monitora. Oczywiście, jeżeli używa się wyjścia telewizyjnego karty, aby rzucić obraz na zwykły telewizor, mogą pojawić się pewne problemy. Są one jednak spowodowane niedoskonałościami karty, a nie samego dekodera. Poza tym, większość dobrych, firmowych akceleratorów, nie sprawia żadnych kłopotów i obraz na telewizorze jest równie doskonały, jak w przypadku wykorzystania osobnego dekodera. Co pozostaje absolutnie bezsporne, to fakt, że programowy dekompresor MPEG-2 jest o niebo tańszy od jego sprzętowego odpowiednika. Dlatego wiele osób chętnie stosuje to rozwiązanie do oglądania filmów na DVD.

Właśnie z tego względu, Creative postanowił rozszerzyć swoją ofertę o DVD Blaster 6x. Do tej pory doskonałe czytniki były dostępne jedynie w zestawach z dekodernami, co znacznie podnosiło ich koszt. Tym razem, w pudełku znalazł się sam napęd oraz płytka z programem WinDVD. Czytnik Creative oferuje

bardzo dobre parametry. Potrafi odczytywać dane z prędkością 6x dla płyt DVD i 32x dla CD. Dokładając do tego doskonałą korekcję błędów i rozsądne czasy dostępu, można uznać, że DVD Blaster 6x jest urządzeniem godnym polecenia. Jedyńm mankamentem, który może stanowić pewien problem, jest prędkość zrzucania danych z płyt CD-Audio. Niestety, w trakcie wielu prób, z wykorzystaniem kilku programów, nie udało nam się przekroczyć wartości 7x, co jest wynikiem średnim. Nie najgorszym, ale niektóre napędy konkurencji dochodzą nawet do 18x.

Jeśli chodzi o odtwarzanie filmów, to nie było żadnych problemów. WinDVD jest jednym z najlepszych pakietów dostępnych na rynku i jeśli posiada się procesor pracujący z częstotliwością wyższą niż 333 MHz, to w zupełności wystarczy on do odtwarzania filmów. A trzeba przyznać, że oferta tych ostatnich nawet w naszym kraju zrobiła się ostatnio bardzo interesująca.



Coraz więcej tytułów i ceny grubo poniżej 100 zł coraz częściej kuszą zwykłych śmiertelników. A przy tym doskonały dźwięk, który odtwarzany na karcie z czterema (lub sześcioma) głośnikami zwala z nóg.

Creative DVD Blaster 6x jest naturalnym rozszerzeniem oferty tego producenta. Pewna grupa osób nadal chętnie skorzysta z wersji ze sprzętowym dekodernem, jednak sporo użytkowników będzie teraz mogło kupić doskonały napęd i wykorzystać szybkie procesory do programowej dekompresji MPEG-2. □

DVD Blaster 6x

Dane techniczne:

Prędkość odczytu: 6x/32x
Interfejs: ATAPI
Dekoder: WinDVD 1.2

Dostarczył:

AB S.A.
ul. Kościelżyńska 32, Wrocław
tel. (0-71) 324 05 00, fax 324 05 29

Plusy:

- doskonałe parametry napędu
- rozsądna cena
- programowy dekodery MPEG-2

Internet:

www.ab.pl
www.soundblaster.com

Minusy:

- średnia prędkość zrzucania CD-Audio

Cena:

550 zł

Saitek R100

No to jedziemy

Producenci akcesoriów komputerowych tworzą coraz to bardziej zadziwiające technologie, dodając ciekawe i czasem niepotrzebne bajery do swoich produktów. Jednakże zmiennym jest fakt, że nie zapominają o osobach, którym szczupły portfel nie pozwala na zakup tych superurządzeń.

technICK

Podobną politykę wyznaje także firma Saitek, która ostatnią linię kontrolerów gier przeznaczyła do wypełnienia luki, jaka powstała przez wyrubowanie cen produktów powyżej pułapu osiągalnego dla większości z nas. Nie każdy może pozwolić sobie na zakup kierownicy za kilkadziesiąt złotych, ale też chciałby poczuć się jak Holowczyc czy Coulthard, pędzący po torach lub bezdrożach i co wtedy? Dla tych właśnie graczy Saitek kieruje swój najnowszy produkt, czyli kierownicę o symbolu R100. Jest to kontroler zubożony o manetkę zmiany biegów. Została ona zastąpiona wahadłowymi przełącznikami, umiejscowionymi w sposób znany z np. bolidów formuły pierwszej. Doskonale wyprofilowane koło kierownicy świetnie sprawdzi się podczas szybkich manewrów. Pomimo tego, że urządzenie wyprodukowano z plastiku, to jakość użytych materiałów oraz wykonanie nie pozostawiają wiele do życzenia, a ręce spoczywające na kole nie pocą się nadmiernie.

Na kierownicy zamontowano jedynie dwa przyciski, co według mnie nie jest zbyt dobrym pomysłem, gdyż na likwidacji ich nie zaoszczędzono chyba zbyt wielu funduszy, a nas graczy zmuszono do sięgnięcia po klawiaturę, gdyż w niektórych programach potrzebnych jest kilka funkcji, na przykład przełącz-

nie są zbyt wielkie i po kilkudziesięciu minutach gry tydki i stopy zaczynają dopominać się o odpoczynek. Może to i dobrze, ponieważ lekarze ciągle przypominają nam o tym, iż nie należy spędzać przed komputerem zbyt wiele czasu. Mimo wszyst-



ko nie zastosowałem się do przestróg i grałem w najlepsze. Po dłuższym graniu nie odczuwałem zbyt dużego zmęczenia przedramion, ale niestety tydki przypominały o tym, że przyciskanie pedałów przez dłuższy czas nie jest dla nich wskazane.

Gdy chodzi o instalację, to niezbędna jest jedynie płytka z instalacyjną wersją systemu operacyjnego, gdyż po włożeniu wtyczki do gniazda w komputerze, kierownica jest rozpoznawana jako nowe urządzenie, a Windows same instalują niezbędne sterowniki. Potem czeka nas już tylko kalibracja urządzenia i pozostaje rozsiąść się w fotelu i rozpocząć zabawę. Co jest godne podkreślenia, Saitek R100 nie wymaga, by w komputerze znajdowała się karta dźwiękowa, wyposażona w port gier, a jedynie wolne gniazdo USB oraz system operacyjny MS Windows'98 lub nowszy.

Myślę, że po przeczytaniu niniejszego artykułu wielu z was zastanowi się czy warto kupić za mniej niż 300 złotych kie-

rownicę, wyposażoną jedynie w dwa przyciski i pozbawioną manetki zmiany biegów, a nie lepiej nabyć na giełdzie jakieś koło nieznanego producenta posiadające kilkanaście klawiszy. Ocenę pozostawię wam, gdyż ja bardziej cenię sobie precyzję sterowania niż ilość dostępnych funkcji.



nik świateł, wycieraczek, klakson i inne. Coś co nadszarpięło moje nie najmocniejsze nerwy to sposób mocowania kierownicy do biurka. Wbudowane na stałe specjalne plastikowe imadło nie sprawiło wrażenia solidnego, ale cóż było robić, przykręciłem R100 do blatu i rozpocząłem testy (zabawę). Niestety całość, że tak się wyrażę, pływała mi po całym biurku. Chcąc nie chcąc, przykręciłem śrubę trochę mocniej. Cała konstrukcja imadła wygięła się w dość niebezpieczny sposób, coś zatrzeszczało i nagle... nic się nie stało. Kierownica umocowana była już naprawdę dobrze i nic nie przeszkadzało mi w rozkoszowaniu się jazdą.

Jeśli chodzi o czułość kierownicy, to trzyma ona przyzwoity poziom. Wszelkie, nawet najmniejsze ruchy kołem, mają swoje odzwierciedlenie w zachowaniu się pojazdu, który dzięki temu dawał się prowadzić jak potulny piesek na smyczy. Podłączana do komputera, za pomocą ponad dwumetrowego przewodu zakończonych wtyczką USB, kierownica posiada także dodatkowy moduł z pedałami, które działają dość dobrze, chociaż

Nowości sprzętowe

na ciekłokrystalicznym wyświetlaczu pracującym z maksymalną rozdzielczością 320 na 240 punktów. Palmtop o masie niewiele przekraczającej dwieście gramów jest w stanie pracować bez przerwy na jednym komplecie baterii do jednej godziny.

Firma Corel Corporation - światowy producent oprogramowania graficznego i aplikacji podnoszących efektywność pracy w biznesie - wprowadziła na rynek nowy system operacyjny Corel LINUX. Dostępne są trzy wersje: wersja do darmowego pobrania dostępna z serwisu www.corel.com, wersja Standard, która będzie sprzedawana po sugerowanej cenie detalicznej 59,59 USD, oraz wersja Deluxe, która będzie sprzedawana po sugerowanej cenie detalicznej 89,95 USD.

System operacyjny Corel LINUX w wersji do darmowego pobrania zawiera system operacyjny Corel LINUX (oparty na dystrybucji Debian - www.debian.org), interfejs Enhanced KDE Desktop (www.kde.org), programy Corel (Install Express, Corel Update, Corel File Manager) oraz Netscape Communicator.

System operacyjny Corel LINUX w wersji Standard obejmuje trzy dyski CD. Na głównym dysku instalacyjnym znajdują się wszystkie składniki wersji do pobrania oraz programy Adobe (Adobe Acrobat Reader, Instant Messenger), 20 czołówek Bitstream i Type 1 oraz pakiet Corel WordPerfect 8 for Linux (wersja podstawowa). Drugi dysk jest dyskiem z materiałami do swobodnego rozpowszechniania, zawierającym te składniki z głównego dysku instalacyjnego, które mogą być dowolnie kopiowane, bez potrzeby zakupu dodatkowych licencji. Ostatni dysk jest także dyskiem z materiałami do swobodnego rozpowszechniania, zawierającym kod źródłowy. Wersja Standard zawiera również podręcznik użytkownika systemu Corel LINUX oraz daje prawo do 30-dniowej pomocy dotyczącej instalacji (za pośrednictwem poczty elektronicznej).

System operacyjny Corel LINUX w wersji Deluxe zawiera wszystkie elementy wersji Standard oraz dwa dodatkowe dyski CD. Pierwszy zawiera oprogramowanie BRU Backup (wersja osobista) oraz obrazki clipart dla pakietu Corel WordPerfect 8, a drugi - grę Civilization: Call to Power (wersja ograniczona). Zakup wersji Deluxe daje prawo do bezpłatnego korzystania z usługi eFax Plus Service przez trzy miesiące oraz do 30-dniowej pomocy dotyczącej instalacji (za pośrednictwem poczty elektronicznej). Do wersji Deluxe dołączono również: 200 czołówek Bitstream i Type 1, pakiet Corel WordPerfect 8 for Linux (pełna wersja), podręcznik użytkownika Corel WordPerfect 8 for Linux, sterowniki dźwięku Enhanced OSS oraz linuksową maskotkę - 3,5-calowego pingwina.

W ofercie AB SA wkrótce dostępne będą wszystkie trzy wersje systemu operacyjnego Corel LINUX.

www.ab.com.pl



Minolta 3D 1500 jest cyfrowym aparatem fotograficznym, który posiada możliwość wykonywania zdjęć trójwymiarowych. Dane przesyłane są z urządzenia do komputera PC za

Saitek R100

Dane techniczne:

- dwa klawisze "Fire"
- dwa przyciski zmiany biegów
- "imadło" do przykręcania

Plusy

- relatywnie niska cena
- wysoka czułość

Minusy

- słabe mocowanie

Dostarczył:

Lanser
82-300 Elbląg, ul. Skrzydłata 1a
tel. (0-55) 233-59-44, fax 233-93-65

Internet:

www.saitek.com

Cena:

289 zł

Nowości sprzętowe

pomocą złącza USB. Dodatkowo aparat jest w stanie zapisywać obrazy na karcie typu Compact-Flash. Produkt kierowany jest głównie do użytkowników zajmujących się tworzeniem dokumentacji w takich instytucjach jak muzea, galerie oraz projektantom witryn internetowych.

www.minoltausa.com

Silicon Magic przedstawił układ akceleratora grafiki dwu i trójwymiarowej posiadającego zintegrowane cztery megabajty pamięci DRAM. Kość przeznaczona jest do montażu w komputerach typu notebook. Oznaczony symbolem SM3110 układ gwarantuje oszczędność miejsca oraz zmniejszenie zapotrzebowania na energię. Dodatkowo możliwe jest wspomaganie wyświetlania filmów zapisanych na płytach DVD oraz w plikach MPEG. Kość jest w stanie obsłużyć dwa monitory jednocześnie. A oto garść danych o układzie:

- 4MB zintegrowanej pamięci DRAM
 - dwu i trójliniowy MIP mapping
 - kompensacja ruchu podczas odtwarzania filmów DVD
 - zgodność z AGP 2x
 - niezależna obsługa dwóch monitorów
 - zgodność z Direct3D
 - bardzo niskie zużycie energii elektrycznej
- Przy zakupie 1000 sztuk cena jednej kości wynosi 39 dolarów.

www.siliconmagic.com

NEC skonstruował komputer przenośny pod nazwą Mobile Gear II MC/R730. To urządzenie wycenione na około 1600 dolarów jest palmtopem, który pracuje pod kontrolą systemu operacyjnego Windows CE. Dodatkowym wyposażeniem jest czytnik linii papilarnych.

www.nec.co.jp

Sharp przedstawił przenośny komputer typu palmtop. Model OZ-750PC charakteryzuje się następującymi parametrami:

- rozdzielczość 239 na 80 punktów
- 2.5MB pamięci operacyjnej
- zasilanie poprzez dwie baterie
- waga około 235 gramów

W dołączonym pakiecie oprogramowania znajdziemy między innymi prosty edytor tekstu oraz przydatny terminarz.

www.sharp-usa.com

Kolejnym z rodziny notebooków produkowanych przez koncern SONY jest VAIO PCG-XG9. Pierwsze egzemplarze można było zobaczyć na tegorocznych targach Comdex. Najważniejszymi parametrami są:

- procesor Intel Pentium III pracujący z częstotliwością 500 MHz
- 256-bitowy układ graficzny
- 128MB pamięci operacyjnej
- 18GB dysk twardy
- wbudowany modem V.90
- wyświetlacz ciekłokrystaliczny o przekątnej 13.3"
- wbudowane głośniki

Dodatkowo w pakiecie oprogramowania znajdują się między innymi takie aplikacje jak Adobe Premiere oraz MS Word '97. Notebook pracuje pod kontrolą systemu operacyjnego MS Windows '98 SE. Cena oscyluje w granicach trzech i pół tysiąca dolarów.

www.sony.com

Tunery AVerMedia

AVerMedia TVPhone98 w/VCR i TVCapture98 w/VCR

W dziale sprzętowym CDA mieliście okazję przeczytać recenzje i opisy wielu kart telewizyjnych. Większość z nich skonstruowano wykorzystując układy zaprojektowane przez firmę Brooktree. Sądziłem, że temat ten został już wyczerpany, gdy do redakcji, a następnie w moje ręce trafiły karty pochodzące z bogatej oferty urządzeń multimedialnych prezentowanych przez firmę AVerMedia.

technICK

AVerMedia TVPhone98 w/VCR jest produktem, który nie odznacza się może niczym nadzwyczajnym, ale po dokładnym zapoznaniu się z nową konstrukcją AVerMedii można dojść do wniosku, że firmy są w stanie ulepszyć każdy swój produkt, a także wyposażać go w nowe funkcje. Dzięki takim operacjom zyskuje przede wszystkim klient. Może on zakupić towar wyposażony w więcej funkcji, lepsze i bogatsze oprogramowanie za niewiele większą cenę niż konkurencyjne konstrukcje. TVPhone98 jest produktem, który integruje w sobie kilka funkcji, które opiszę w dalszej części tekstu. Najważniejszą opcją jest oczywiście wyświetlanie obrazu telewizyjnego na ekranie komputera. Do karty można dostarczyć sygnał na kilka sposobów, między innymi z anteny zewnętrznej lub pokojowej, z kablówki, a także z magnetowidu poprzez przewód AudioVideo (chinch) oraz z kamery korzystając ze złącza S-Video. Nie zabrakło także odbiornika fal podczerwonych, współpracującym z pilotem, za pomocą którego jesteśmy w stanie sterować wszystkimi funkcjami głównego programu. Po zainstalowaniu sterowników oraz głównego programu AVerMedia Utility Software, obsługującego standardy telewizyjne kilkudziesięciu krajów, w tym także Polski. Automatycznie ładowany jest do pamięci program rezydentny, którego podstawową funkcją jest sprawdzanie stanu sygnału wysyłanego z pilota. Dzięki niemu możliwe jest zdalne włączanie aplikacji tunera oraz jej kompletna obsługa. Za pomocą

którym możemy porozmawiać ze znajomymi przez internet, a także przekazać im swój wizerunek wykonany za pomocą kamery podłączonej do karty. Należy także wspomnieć, że do zestawu wyposażonego w tuner radiowy dołączono oprócz pokojowej, przewodowej anteny, także mikrofon, który można przyklepić za pomocą specjalnego plastra na przykład do obudowy monitora (przydatny przy pogaduszkach w sieci.) Nadeszła pora na przedstawienie moich obserwacji i opinii o produkcie AVerMedii. Podłączyłem do wejścia koncentrycznego zarówno przewód od zewnętrznej anteny jak i kablówkę.



TVCapture98 w/VCR



TVPhone98 w/VCR

Program obsługujący tuner znalazł większość z dostępnych "z powietrza" programów oraz wszystkie oferowane przez operatora sieci kablowej. Obraz w pierwszym przypadku nie był zbyt rewelacyjny, choć muszę przyznać, że stacje o silnym sygnale były wizualizowane na całkiem przyzwoitym poziomie. W drugim z przypadków praktycznie nie można mieć zastrzeżeń jeżeli chodzi o odbiór. Jeżeli chodzi o kartę posiadającą zamontowane radio, to zostały odszukane i zapamiętane wszystkie rozgłośnie dostępne na terenie gdzie przeprowadzałem testy. Najmniej z dopracowanych i poprawionych funkcji pozostała możliwość zapisywania pojedynczych obrazów oraz całych sekwencji na dysku twardym. Obrazki miały widoczny przeplot, czyli przesunięcie poszczególnych linii obrazu względem siebie, a animacja składała się z małej ilości klatek, a jakość kompresji pozostawiała wiele do życzenia.

Pomimo kilku niedociągnięć, karty AVerMedia są produktami godnymi polecenia, chociażby ze względu na dość duży wachlarz oferowanych opcji oraz naprawdę bogatą kolekcję oprogramowania. □

AVerMedia TVPhone98 w/VCR

AVerMedia TVCapture98 w/VCR

Dane techniczne:
Chipset: Brooktree B1878KH
Magistrala: PCI 2.1

Plusy
• dość dobra jakość obrazu
• duża ilość oprogramowania

Minusy
• niezbyt dobra jakość samplowanych obrazów

Dostawcy:
PROABIT Sp. z o.o.
ul. Pańska 97 00-834 Warszawa;
tel. (0-22) 654 76 65 do 67;
fax (0-22) 654 76 74

Internet:
www.proabit.com.pl
www.aver.com.tw

Cena:
435 zł (TVPhone98 w/VCR)
365 zł (TVCapture98 w/VCR)

myszy lub pilota jesteśmy w stanie zaprogramować w sposób automatyczny lub ręczny stacje telewizyjne jak również radiowe (tylko w wersji z tunelem FM), dostroić stację, włączyć funkcję magnetowidu, oraz obsługiwać odtwarzacz CD. Uff, dużo tego, ale to nie wszystko. Wśród aplikacji dostarczanych w komplecie znalazły się takie pozycje jak program dekodujący teletext, znany w Polsce jako telegazeta, InternetPhone, NetMeeting (w polskiej wersji językowej) oraz Video Live Mail, dzięki

HoonTech Digital Brackets

Wyjście ewakuacji... przepraszam... cyfrowe

Wiele z opisywanych przez nas ostatnio kart muzycznych charakteryzuje się możliwością podłączenia do nich rządzeń zewnętrznych poprzez cyfrowe wyjścia. Cóż jednak mają robić nabywcy chociażby odtwarzaczy minidysków, gdy ich komputer wyposażony w kartę muzyczną, która posiada jedynie analogowe złącza?

techNICK

Rozwiązanie tego problemu oferuje firma HoonTech, która znana jest na świecie z projektowania profesjonalnych kart muzycznych, a także wielu dodatków, poprawiających i rozszerzających właściwości urządzeń już istniejących. Do redakcji trafiły najpopularniejsze produkty tego producenta.

Pierwszym z nich jest moduł sprzedawany w komplecie z kartą SoundBlaster Live! Value. Dzięki niemu urządzenie zyskuje nowe możliwości, które wpływają na jego funkcjonalność. Charakterystycznymi cechami tego zestawu są między innymi dwa złącza din wejściowe i wyjściowe, służące do połączenia karty z urządzeniami MIDI. Następne w kolejności

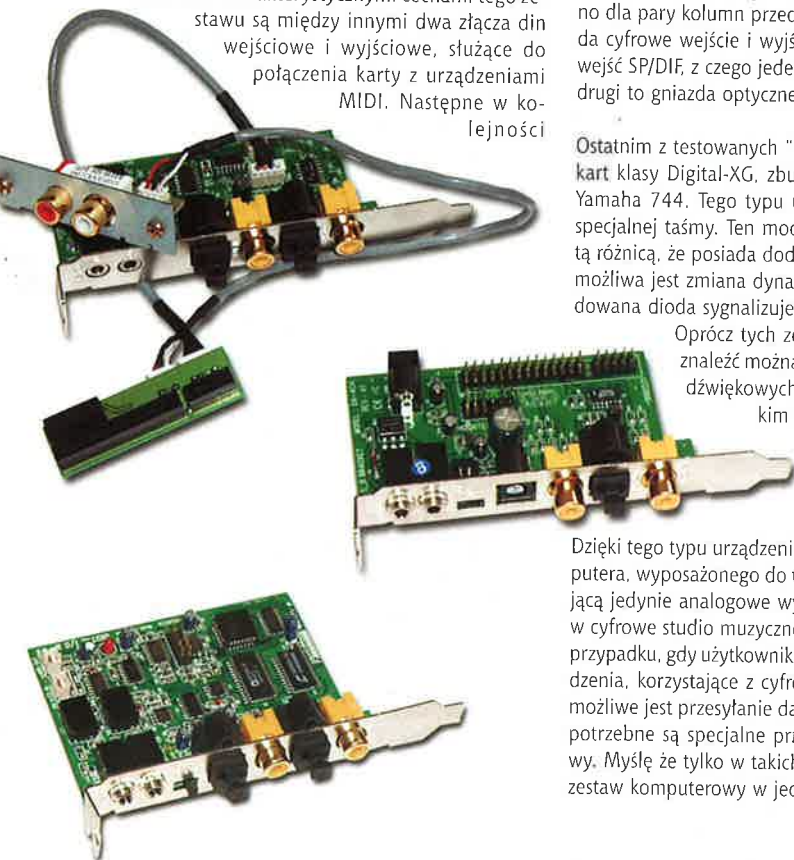
2. Dzięki nim połączymy kartę na przykład z wieżą lub zestawem głośnikowym, posiadającym rozgraniczenie na przednią i tylną parę kolumn. Pomiędzy nimi znajduje się wyjście optyczne. Można je wykorzystać do podłączenia karty do odtwarzacza minidisc. Przy pomocy specjalnego oprogramowania, i światłowodowego kabla, możliwe jest zarządzanie kasetkami minidisc z poziomu komputera. Można nagrywać muzykę z płyt CD albo nawet bezpośrednio z plików MP3. Bardzo przydatne może być także katalogowanie kasetek, a także zgrywanie danych na dysk.

Kolejnym produktem jest trzyczęściowy zestaw złączy rozszerzających doskonały produkt firmy Creative. Najmniejsza kostka służy do podłączenia do karty SB Live! Z niej wyprowadzamy przewody, z których pierwszy dochodzi do płytki montowanej w obudowie w miejscu, gdzie można zdjąć blaszaną zaślepkę, przypominającą wielkością port drukarkowy. Następnie przykręcamy ją od wewnątrz. Połączone gniazda Chinch służą do wyprowadzenia cyfrowego sygnału do wzmacniacza, osobno dla pary kolumn przednich i tylnych. Główna płytka posiada cyfrowe wejście i wyjście AES/EBU oraz dwie pary wyjść i wejść SP/DIF, z czego jeden komplet to złożone styki Chinch, a drugi to gniazda optyczne.

Ostatnim z testowanych "śledzi" przeznaczono do rozbudowy kart klasy Digital-XG, zbudowanej z wykorzystaniem układu Yamaha 744. Tego typu urządzenie podłączamy za pomocą specjalnej taśmy. Ten moduł jest podobny do poprzednika, z tą różnicą, że posiada dodatkowy przetwornik, dzięki któremu możliwa jest zmiana dynamiki samplowanego dźwięku. Wbudowana dioda sygnalizuje poprawność pracy układów.

Oprócz tych zestawów, w ofercie firmy HoonTech znaleźć można moduły do większości dobrych kart dźwiękowych. Przy ich pomocy można, niewielkim kosztem, rozbudować wersję Value o możliwości przewidziane dla profesjonalistów, a coraz częściej używane przez amatorów.

Dzięki tego typu urządzeniom mamy możliwość zamiany komputera, wyposażonego do tej pory w kartę muzyczną, posiadającą jedynie analogowe wyjścia minijack, niewielkim kosztem w cyfrowe studio muzyczne. Oczywiście, ma to sens jedynie w przypadku, gdy użytkownik posiada lub ma zamiar zakupić urządzenia, korzystające z cyfrowych wejść i wyjść, dzięki którym możliwe jest przesyłanie danych bez straty jakości. Dodatkowo potrzebne są specjalne przewody, na przykład światłowodowy. Myślę że tylko w takich przypadkach warto dobrać swój zestaw komputerowy w jeden z produktów HoonTech.



jest gniazdo SP/DIF IN, poprzez które jesteśmy w stanie dostarczyć cyfrowy sygnał do karty. Kolejne może niektórych zaskoczyć. Jest to najprawdziwsze gniazdo zasilania. Drugie, identyczne, zamontowano na wewnętrznej części płytki. Do czego może ono służyć? Spieszę z wyjaśnieniami. Do tego zestawu można dokupić cyfrowy wzmacniacz z equalizerem i to właśnie dla niego przewidziano wewnętrzne połączenia, gdyż montuje się go w miejscu kieszeni 5.25 cala. Zaznaczam, że dokupuje się go osobno. Następnie znajdziemy połączone konektory cyfrowe Chinch nazwane SP/DIF OUT 1 i

**Nowości
sprzętowe**



Yamaha oferuje trzyczęściowy zestaw głośnikowy z subwooferem YST-MS35D, podłączany poprzez złącze USB do komputera klasy PC lub konsoli do gier. Zestaw wyposażony jest w technologię Advanced Active Servo, dzięki której możliwe jest odtwarzanie dźwięków o częstotliwości 45Hz. Regulator głośności i włącznik zasilania umieszczono na jednym z satelitów. Głośnik niskotonowy ma średnicę 5 cali, a każdy z satelitarnych 2 cale.

www.yamaha.com



Jednym z pierwszych domowych zestawów do nagrywania filmów na płytki DVD-RW jest model DVR-1000

Przedstawiony przez firmę Pioneer. Technologia DVD wkracza w nasze życie coraz większymi krokami, dlatego wiele firm oferuje już odtwarzacze lub nawet całe zestawy kina domowego oferujące rewelacyjnej jakości obraz oraz dźwięk, który możemy odtwarzać nawet przez sześć kolumn. Ilość danych jakie możemy pomieścić na jednej płycie waha się od jednej godziny nagrania do sześciu godzin, a wszystko to zależy od jakości zapisywanego obrazu. Przy gorszej jakości współczynnik kompresji jest znacznie większy i co za tym idzie dane zajmują mniej miejsca.

www.pioneer.co.jp



Sharp zaprezentował urządzenie LC-R60HD, które jest wyposażonym w ciekłokrystaliczny panel o przekątnej sześćdziesięciu cali telewizorem. Wyświetlacz stworzono przy wykorzystaniu technologii Continuous Grain Silicon Thin Film Transistor. Dzięki temu obraz oglądany na ekranie jest jaśniejszy i bardziej kontrastowy niż inne panele wykonane w innych technologiach. Maksymalna rozdzielczość, w której może być generowany obraz wynosi 1280 na 1024 punkty. Cena tego ekskluzywnego telewizora skalkulowana została na poziomie trzydziestu pięciu tysięcy dolarów. Dodatkowo na ekranie można wyświetlać obraz z komputera. Można sobie wyobrazić granie na przykład w Colina na 60-calowym ekranie.)

www.sharp.co.jp

HoonTech Digital Brackets	
Dane techniczne: karta dźwiękowa SB Live! Value moduł HoonTech Digital Bracket II	Dostawcy: Winmax Polska, ul. Rymera 4 tel. 032 251 22 86 fax 032 751 49 52
Plusy: • rozszerzenie możliwości kart • łatwy montaż	Internet: http://www.winmax.com.pl
Minusy: • Przydatne jedynie dla właścicieli urządzeń cyfrowych	Cena: HoonTech Live! Digital Kit: 410 zł HoonTech DB III: 209 zł HoonTech ST D/B V/O III: 440 zł

Nowości sprzętowe

Intel przeznaczył sto milionów dolarów na zaprojektowanie superkomputera, dzięki któremu możliwym stanie się symulacja procesów zachodzących w ludzkim ciele. Pozwoli to na określanie zachowania się komórek pod wpływem środków farmakologicznych w zależności od predyspozycji oraz budowy genetycznej człowieka. Pomoże on naukowcom w tworzeniu całkiem nowych leków, które będą działać skuteczniej, szybciej, a jednocześnie powodować mniejsze skutki uboczne.

www.intel.com



Fuji Film oferuje nowy cyfrowy aparat fotograficzny DS-230, którego cena nie przekroczy tysiąca dolarów. Cyfrowka jest podobno kurzo i wodoodporna. Nie znaczy to bynajmniej, że możemy zabrać go ze sobą na wakacje na Seszela i wykonywać zdjęcia flory i fauny wśród podwodnych raf koralowych. Aparat będzie można używać podczas deszczu, ale nie pod wodą, 1,5 miliona punktów, które "widzi" element światłoczuły pozwala na uzyskanie rozdzielczości obrazu dochodzącej do 1280 na 1024 punkty. Masa urządzenia to 370 gramów. Dokładne wybieranie obszaru fotografowanego umożliwia zamontowany wyświetlacz ciekłokrystaliczny. Jeśli obawiamy się o długość czasu pracy urządzenia możemy skorzystać z wizjera i wyłączyć dość mocno obciążający akumulator ekran. Ilość zdjęć w najwyższej rozdzielczości, jakie aparat jest w stanie zgromadzić na szesnastomegabajtowej karcie SmartMedia wynosi 46 obrazów.

www.fujifilm.com

WARSZAWA - 27 grudnia 1999 r. - Firma Creative Labs Europe, czołowy dostawca systemów multimedialnych dla komputerów osobistych, poinformowała dzisiaj o zapewnieniu szerokiego wsparcia dla platformy komputerów Macintosh przez produkty firmy. Popularna linia systemów dźwiękowych firmy: Sound Blaster(r) Live! i internetowe systemy osobistej rozrywki cyfrowej (Personal Digital Entertainment - PDE) - w tym linia przenośnych odtwarzaczy audio NOMAD i linia przenośnych kamer komputerowych WebCam Go - będą pierwszymi wśród produktów Creative wspierających platformę Macintosh.

"Sukces komputerów Macintosh połączony z sukcesem kart dźwiękowych Creative Sound Blaster Live! oraz kamer WebCam Go sprawił, że zapewnienie wsparcia dla platformy komputerów Macintosh przez nasze produkty stało się naturalne," powiedział Craig McHugh, prezes Creative Labs, Inc. "Wsparcie dla wielu platform jest kolejnym krokiem w naszej długofalowej strategii PDE. Skupiamy się na zapewnieniu wysokiej jakości rozrywki dla użytkowników komputerów głównego nurtu. Systemy Mac - z ich eleganckim wzornictwem, przyjaznym dla użytkownika systemem i doskonałym wykonaniem - stanowią wspieranie uzupełnienie naszych celów strategicznych."

Wielokrotnie nagradzane systemy audio Sound Blaster Live! zostały zaprojektowane tak, by zapewniać wysokiej jakości dźwięk, oferu-

HoonTech Soundtrack 128DDMA Ruby

Rubinowy profesjonalizm

Wspominaliśmy już na łamach CD-Action, że firma HoonTech zajmuje się produkcją cenionych na zachodnich rynkach profesjonalnych kart muzycznych, których cena nie odstrasza amatorów, zajmujących się komponowaniem. Dzięki uprzejmości polskiego dystrybutora, mamy możliwość opisania jednego z urządzeń oferowanych przez tę firmę.

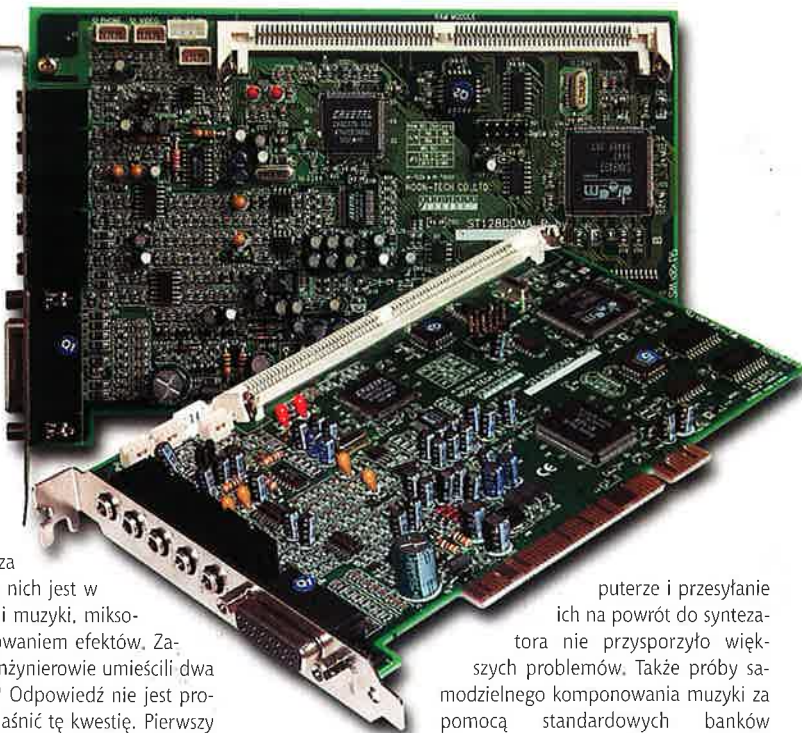
Maciej Lewczuk

HoonTech Soundtrack 128DDMA Ruby (profesjonalnie długą nazwa :) wygląda jak większość kart muzycznych dostępnych na rynku. Posiada standardowy port joysticka, będący jednocześnie wejściem i wyjściem Midi, dwa wyprowadzenia służące do podłączenia pary zestawów głośnikowych, niezbędnych do uzyskania efektu przestrzennego, złącza mini-jack oznaczone jako Line-IN, Line-OUT oraz port pozwalający na podłączenie mikrofonu. Elementem, który odróżnia Soundtracka 128DDMA od reszty jest gniazdo pozwalające na podłączenie pamięci typu SIMM, dzięki której znacznie zwiększą się możliwości edycyjne karty, będzie ona w stanie przechować więcej próbek dźwiękowych lub obrabiać dźwięki o znacznie wyższej jakości, bez konieczności wykorzystywania zasobów systemowych.

Po dokładniejszych oględzinach płytki drukowanej można znaleźć... dwa układy scalone odpowiedzialne za obróbkę danych. Praktycznie każdy z nich jest w stanie sam zająć się obróbką próbek i muzyki, miksoowaniem, samplowaniem oraz generowaniem efektów. Zatem w jakim celu projektujący kartę inżynierowie umieścili dwa procesory, skoro wystarczyłby jeden? Odpowiedź nie jest prosta, lecz spróbuję mimo wszystko wyjaśnić tę kwestię. Pierwszy z procesorów to konstrukcja firmy Dream, a drugi został zaprojektowany przez Crystal. Część ich funkcji się pokrywa, lecz te same efekty uzyskiwane są w trochę inny sposób, natomiast inne możliwości wzajemnie się dopełniają. Przykładem na istnienie różnic jest to, że SAM9407 Dream'a nie używa trybów DMA, czyli nie działa w środowisku DOS, natomiast CX4237b Crystal'a potrafi jedynie generować dźwięk na jednym wyjściu jack. Dzięki tandemu dwóch, wzajemnie uzupełniających się procesorów i świetnych sterownikach dla systemów Windows '95 i '98, możliwa jest praca z wykorzystaniem obydwu na raz jak i pojedynczych kości. Dołączone oprogramowanie pozwala nie tylko na konfigurację miksera, ale także na wybór układu, który ma być wykorzystywany podczas pracy z urządzeniami dołączonymi do poszczególnych wejść i wyjść, umieszczonych na karcie. Tego typu rozwiązanie pozwala na przejęcie pełnej kontroli nad procesami obróbki danych dźwiękowych. Każda kość posiada odmienny mikser, przy pomocy którego można ustalić nie tylko poziomy zapisu i wzmocnienia głosu, ale także obsługę takich standardów, jak DirectSound 3D, 4Way QSound, 4Channel MIDI, poziom efektu Surround oraz wybrać jedno z predefiniowanych ustawień (Rock, Classic, Jazz, Phone, Theater,

Echo, 4QSound). Oczywiście, na wyborze któregośkolwiek z efektów nie kończy się możliwość ingerencji w sposób generowania dźwięku, każdy z trybów jesteśmy w stanie modyfikować w większym lub mniejszym stopniu.

Jakość zgrzanego dźwięku nie pozostawia nic do życzenia, co dobrze świadczy o dobraniu parametrów układów zajmujących się zamianą sygnałów analogowych na cyfrowe. Także głos wydobywający się z głośników, a generowany przez kartę HoonTech'a jest prawie kryształowo czysty. Prawie, ponieważ w kilku przypadkach zdarzyło się, że podczas konwersji dźwięku stereo na 4QSound pojawiały się przekłamanie w brzmieniu. Jeśli chodzi o współpracę z urządzeniami Midi, koniecznym było użycie specjalnej przejściówki podłączanej do portu joysticka na karcie muzycznej, której nie znajdziemy w zestawie. Wprowadzanie z klawiatury muzycznej i obróbka utworów w kom-



puterze i przesyłanie ich na powrót do syntezy nie przysporzyło większych problemów. Także próby samodzielnego komponowania muzyki za pomocą standardowych banków brzmień oraz samodzielnych sampli

przyniosły nieoczekiwane rezultaty. Odkryłem w sobie żyłkę "muzyka" :-). Co prawda nie mam zdolności takich, jak na przykład Chopin, ale...

HoonTech Soundtrack 128DDMA Ruby jest kartą wartą swojej ceny, ale polecić ją mogę z czystym sumieniem jedynie osobom zainteresowanym bardziej jej wykorzystanie jako półprofesjonalnego centrum dźwiękowego do komponowania muzyki niż do zabawy z gramami, choć i w tej roli sprawuje się nieźle.

□

HoonTech Soundtrack 128DDMA Ruby	
Dane techniczne:	Dostarczył:
Procesory: CX4237b/SAM9407	Winmax Polska
Wyjścia: Midi, Line, Front, Rear	ul. Rymera 4
Wejścia: Midi, Microphone, Line	tel. (0-32) 251 22 86
Pamięć: rozszerzalna do 32MB	fax (0-32) 751 49 52
Magistrala: PCI 2.1	
Plusy	Internet:
• duże możliwości	www.winmax.com.pl
• wysoka jakość dźwięku	
• generowanego i digitalizowanego	
• świetne oprogramowanie	
Minusy	Cena:
• jedynie angielszczyzna instrukcja	675 zł

Zykon JoyWarrior Plus

Wojownik do zadań specjalnych

Na rynku akcesoriów komputerowych mamy już ogromny wybór kontrolerów gier. Między innymi joysticków, kierownic, padów i innych. By zachęcić potencjalnego klienta do kupna produktu, firmy są zmuszone do projektowania coraz wymyślniejszych konstrukcji, które zarazem muszą spełniać normy ergonomii.

Mike-L

Zykon zaproponował tym razem cyfrowo-analogowy joystick JoyWarrior Plus, posiadający oprócz tej dość przydatnej funkcji jeszcze kilka innych zalet, które postaram się opisać.

Wolant został zaprojektowany raczej dla praworęcznych graczy, gdyż kieruje się prawą dłonią, a lewą obsługuje dodatkowe pokrętła i przełączniki. Najważniejszą zaletą tego modelu jest możliwość wyboru pracy w trybie analogowym, który jest standardem w tego typu konstrukcjach. Do czego szary użytkownik jest w stanie wykorzystać te funkcje? Tryb analogowy pozwala na przykład w symulacjach jazdy samochodem na dokładniejsze sterowanie, mocniejsze wychylenie wolantu powoduje ostrzejszy skręt lub zwiększenie przyspieszenia. Gdy włączymy sterowanie cyfrowe, to w grach platformowych będzie nam łatwiej kierować ruchami postaci, ponieważ potrzebujemy tu jedynie precyzji w określaniu kierunku ruchu.

Na dość dużej podstawie, na której opieramy lewą dłoń, zamontowano między innymi przepustnicę, przełączniki stanu pracy JoyWarriora Plus oraz kontroler skrzętu osi 3. Opcja ta występowała w niektórych joystickach, gdzie skręcało się wolant w lewo lub w prawo wzdłuż osi pionowej, było to wykorzystywane na przykład jako orczyk w symulacjach lotniczych. Pierwszy przełącznik "Analogue" odpowiedzialny jest za opisany wcześniej wybór trybu pracy joysticka (cyfrowy/analogowy). "Throttle" ma za zadanie uaktywnienie zamiennie funkcji przepustnicy, czyli zwiększanie i zmniejszanie "gazu" w symulacjach samochodowych i lotniczych lub włączanie kontrolera POV (Point Of View) potocznie zwanego grzybkim, który pozwala na przykład na rozglądanie się na boki. Przełącznik "Combat" aktywuje lub dezaktywuje dodatkowe funkcje. Gdy ustawimy go w pozycji włączonej, to możemy korzystać jedynie z dwóch przycisków, a w pozycji wyłączonej mamy dostęp do wszystkich dodatkowych

opcji oferowanych przez kontroler. Niektórzy pytają do czego to się może przydać? Ano do tego, by poprzez dodatkowy przewód rozgałęziający można było grać z kolegą lub koleżanką za pomocą dwóch joysticków.



Na wolancie znalazło się miejsce na pięć przycisków, z których cztery to standardowe klawisze, a jeden dubluje ten oznaczony jako B, a także ma zaimplementowaną funkcję autofire. Instalacja jest dosyć prosta, ponieważ płytką CD, na której znajdują się sterowniki, podręczniki obsługi do większości modeli kontrolerów produkowanych przez firmę Zykon, włożona do napędu CD-ROM powinna sama wystartować. Z angielskojęzycznego menu wybieramy opcję instalacji sterowników, następnie klikamy na model JoyWarrior Plus i program załatwia resztę. Następnie pozostaje jedynie kalibracja i można rozpocząć zabawę. Dodatkowo na krążku umieszczono kilka reprezentujących różne gatunki gier, spośród których każdy powinien znaleźć coś dla siebie. Podczas grania za pomocą JoyWarriora Pro nie pojawiły się sytuacje, w których odmówiłby on posłuszeństwa. Poprawna kalibracja i dokładne przypisanie klawiszom i pokrętlom funkcji w grach na pewno zaowocuje dosyć dużą dawką radości z gry, a także pozwoli na odciążenie stresu, gdyż konstrukcja wydaje się być dosyć solidna.

Wykonanie nie pozostawia zbyt wiele do życzenia, ale mimo wszystko część klawiszy można byłoby wykonać staranniej. Mam także niewielkie zastrzeżenia do kontrolera osi 3, który jest jak dla mnie trochę zbyt "twardy", czyli że dość ciężko przesunąć go palcami.

JoyWarrior Plus jest dość ciekawą konstrukcją i pomimo drobnych niedociągnięć może być całkiem niezłą propozycją dla osób, które nie mają ulubionego typu gier, a chciałoby mieć możliwość gry w symulacje samochodowe, lotnicze, gry platformowe. Dodatkowym atutem jest ponad dwumetrowy przewód, łączący kontroler z komputerem.

Zykon JoyWarrior Plus	
Dane techniczne:	Minusy
• przyciski Fire: 4	• zbyt duży opór na kontrolerze 3 osi
• dodatkowo:	• dla praworęcznych
• przepustnica	
• orczyk	
• 4-kierunkowy "HAT"	
• przełączniki konfiguracyjne	
Plusy	Dostarczył:
• możliwość pracy jako analogowy lub cyfrowy	COOA
• ergonomiczna konstrukcja	Ul. Rydygiera 12, 01-793 Warszawa
	tel. (0 22) 663 47 68
	Internet:
	www.zykon.com
	Cena:
	139 zł

Nowości sprzętowe

jąc stworzony przez firmę, popularny system dźwięku przestrzennego Environmental Audio, podnoszący realność doznań przy słuchaniu muzyki, w grach, słuchaniu nagrań MP3 i innych zastosowaniach internetowych. Jako część inicjatywy Creative mającej na celu zapewnienie wsparcia dla wielu systemów operacyjnych, w firmie powołano wydzielony zespół projektowo-badawczy.

"Niewiarygodny sukces komputerów linii iMac i Power Mac - w tym naszego nowego Power Maca G4 - stworzyły zupełnie nowe pole dla twórców sprzętu i oprogramowania, pozwalające na stworzenie opartych na Internecie rozwiązań dla Maca," powiedział Clint Richardson, wiceprezes Apple do spraw globalnych kontaktów z producentami sprzętu i oprogramowania współpracującego z komputerami Macintosh. "Firma Creative ma wyjątkową przeszłość jako innowator w dziedzinie komputerowych systemów audio i urządzeń peryferyjnych, a jej produkty stanowią wyśmienite uzupełnienie coraz większej części produktów i usług dostępnych w Macowej społeczności."

"Wsparcie ze strony firm produkujących sprzęt i oprogramowanie rozrywkowe dla komputerów PC bez wątpienia dobrze wróży wszystkim użytkownikom sprzętu PC," powiedział Tim Bajarin, prezes działu Creative Strategies, Inc. "Podkreśla ono potencjał i silną pokusę stwarzaną przez systemy Mac i iMac dla entuzjastów komputerów domowych."

Firma Creative będzie prezentować swoje produkty na zbliżającej się wystawie Macworld Expo, od 5 do 8 stycznia 2000 r., w San Francisco, w Kalifornii, w centrum kongresowym Moscone Convention Center na stanowisku 2339.

www.creative.com.pl



Firma Outside Loop Computers zaprezentowała przystawkę, dzięki której możemy dowolnie podkręcać procesory AMD Athlon, bez konieczności przelutowywania delikatnych rezystorów. Urządzenie montuje się na górnej części procesora, tam gdzie znajdują się złącza krawędziowe. Produkt Outside Loop Computers pozwala na dowolne modyfikacje tak częstotliwości taktowania procesora, mnożnika jak również napięcia zasilania. Niestety niemożliwe jest dokonywanie zmian dzielnika częstotliwości pracy pamięci cache, która standardowo ustawiona jest na 1/2. Przystawka powinna być dostępna od stycznia 2000 roku w cenie osiemdziesięciu pięciu dolarów.

www.outsideloop.com/afterburner.htm



KARTA KLUBOWICZA

DATA WAŻNOŚCI KARTY

IMIĘ I NAZWISKO POSIADACZA KARTY

PIN KARTY



Klub CD-Action, co kryje się pod

ta nazwą? Odpowiedź jest bardzo prosta. Klub zrzesza prenumeratorów pisma CD-Action (pkt.1 regulaminu), a jego zadaniem jest udostępnianie różnego rodzaju produktów w możliwie niskich cenach. Oferta zaprezentowana w tym numerze to tylko dobry początek. Będziemy ją poszerzać i zmieniać, zgodnie z zainteresowaniami klubowiczów. Już dziś można zamawiać wybrane produkty. Jak to zrobić? Otóż dzwoniąc pod nasz numer infolinii, dowiesz się, jak najszybciej i zarazem najtaniej otrzymać upragniony towar, ponieważ forma dostawy uzgadniana jest indywidualnie z każdym klientem!!! Łatwo, tanio i z dostawą do domu.

Ewentualne pytania proszę wysyłać na adres poczty elektronicznej: klubcda@silvershark.com.pl

Oczywiście z naszej oferty mogą skorzystać również osoby nie zrzeszone w klubie, nie mogą one jednak skorzystać z udogodnień przewidzianych dla klubowiczów.

Regulamin Klubu CD-Action

Pkt 1. Każda osoba podejmująca prenumeratę 6 i 12 miesięczną otrzymuje kartę systemu "Klub CD-Action".

Pkt 2. Uczestnictwo w systemie jest dobrowolne, a niezakceptowanie warunków nie pociąga za sobą żadnych skutków natury prawnej lub faktycznej.

Pkt 3. Jeżeli Prenumerator zaakceptuje warunki niniejszego Regulaminu, podlegać będzie jego postanowieniom w zakresie pozycji członka Klubu CD-Action.

Pkt 4. Karta Klubu CD-Action zachowuje ważność do stycznia 2001 roku, może jednak zostać przedłużona o dowolny okres przez wydawnictwo.

Pkt 5. Zwrot Karty Wydawnictwu w każdym czasie jest jednoznaczny z odmową przystąpienia do systemu lub z odstąpieniem ze skutkiem natychmiastowym.

Pkt 6. Posiadacz karty Klubu CD-Action może otrzymywać raz w miesiącu informacje o ofertach sprzedaży towarów będących w palecie ofert Wydawnictwa z jakiej może zakupić dowolną ilość towarów w dowolnym czasie, do wyczerpania zapasów, w cenach z ew. rabatem dla posiadaczy kart Klubu CD-Action.

Pkt 7. Karty Klubu CD-Action nie można odstępować odpłatnie i nieodpłatnie osobom trzecim. Honorowane będą tylko zamówienia sygnowane przez członka Klubu CD-Action.

Pkt 8. Członkowie Klubu CD-Action uczestniczą nieodpłatnie we wszystkich imprezach i promocjach w ramach systemu, oferty jakich Organizator prześle wraz z prenumerowanym czasopiśmie, nadto korzystają ze wszystkich bez wyjątków uprawnień jakie Wydawnictwo zapewni klubowiczom.

Pkt 9. Zamówiony towar zostanie dostarczony po indywidualnym uzgodnieniu sposobu dostawy z klientem.

Pkt 10. Karta Klubu CD-Action pozostaje własnością Wydawnictwa. Po zakończeniu ważności Karty, klubowicz winien zwrócić ją Wydawnictwu.

Pkt 11. Organizator zapewnia posiadaczom kart Klubu CD-Action stały i pełny dostęp do informacji mogących mieć znaczenie dla korzystania z systemu w pełnym zakresie.

Pkt 12. Posiadacz karty Klubu CD-Action wyraża zgodę na przechowywanie i przetwarzanie jego danych osobowych przez Wydawnictwo i podmioty z nim współpracujące przy realizacji założeń systemu w ramach organizacji i rozszerzania systemu.



Pełniejsza oferta w pliku Cennik na CD! (obowiązują ceny brutto)

Indiana Jones



KOD: Z5G001

System Shock



KOD: Z5G002

Age of Empires II



KOD: Z5G003

Home World



KOD: Z5G004

Cutthroats



KOD: Z5G005

Dark Stone



KOD: Z5G006

Driver



KOD: Z5G007

Duke Nukem



KOD: Z5G008

Earth 2150



KOD: Z5G009

Rally



KOD: Z5G010

Fifa 2000



KOD: Z5G011

NBA Live 2000



KOD: Z5G012

Flight Unlimited



KOD: Z5G013

Football Manager 2000



KOD: Z5G014

Gry

Dla klubowiczów 5 % rabatu

Tomb Raider the Last Revelation



cena
165,00
brutto

KOD: 56015

Septerra Core



cena
69,95
brutto

KOD: 56016

Exterminacja



cena
69,00
brutto

KOD: 56021

Mad trax



cena
69,90
brutto

KOD: 56004

Emergency



cena
49,95
brutto

KOD: 56014

Savage Arena



cena
59,00
brutto

KOD: 56018

Speedway 99



cena
79,00
brutto

KOD: 56022

Tunguska



cena
89,90
brutto

KOD: 56003

Szachy'98



cena
59,00
brutto

KOD: 56017

Reah + AD 2044



cena
135,00
brutto

KOD: 56006

Reah



cena
99,90
brutto

KOD: 56005

**Jazz Jackrabbit 2
The Secret Files**



cena
49,90
brutto

KOD: 56001

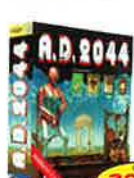
Gorky 17



cena
69,95
brutto

KOD: 56016

AD 2044



cena
39,90
brutto

KOD: 56007

Liath



cena
69,90
brutto

KOD: 56002

**Gold Games 2 -
Mega Pack 22 CD/24**



cena
129,00
brutto

KOD: 56010

Przeklęta Ziemia



cena
39,90
brutto

KOD: 56009

Expandable



cena
75,00
brutto

KOD: 56020

3w1



cena
29,90
brutto

KOD: 56008

Brydź 99



cena
79,00
brutto

KOD: 56023

Get Medieval



cena
49,95
brutto

KOD: 56011

*ceny gier, programów i sprzętu mogą ulec zmianie

Produkty firmowe CD- Action



cena
25,00
brutto

KOD: LP-001



cena
9,00
brutto

KOD: LP-002

Jack Orlando



cena
49,95
brutto

KOD: 56013

Jagged Alliance 2



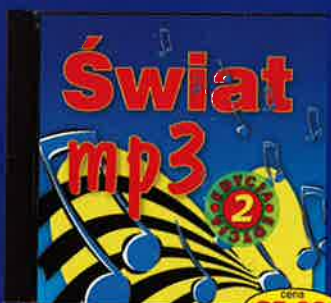
cena
69,95
brutto

KOD: 56015



cena
25,00
brutto

KOD: CD-007



cena
25,00
brutto

KOD: CD-001



cena
25,00
brutto

KOD: CD-005



cena
20,00
brutto

KOD: CD-006

Dla klubowiczów 5 % rabatu

Theme Park World

Cena
99,00
brutto

KOD: ZSG017

GTA 2

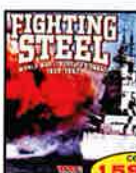
Cena
142,00
brutto

KOD: ZSG018

Mortal Combat

Cena
79,00
brutto

KOD: ZSG019

Fighting Steel

Cena
159,00
brutto

KOD: ZSG020

Extreme 500

Cena
0001 600 200

KOD: ZSG021

Soul Reaver

Cena
0001 600 200

KOD: ZSG022

Liga Polska Manager 2000

Cena
99,00
brutto

KOD: ZSG023

Adaś i Pirat Barnaba

Cena
69,00
brutto

KOD: ZSG024

Need for Speed

Cena
0001 600 200

KOD: ZSG025

FORCE 21

Cena
159,00
brutto

KOD: ZSG026

Creatures 2

Cena
69,00
brutto

KOD: ZSG027

Revenant

Cena
159,00
brutto

KOD: ZSG028

Rainbow Six

Cena
159,00
brutto

KOD: ZSG029

Ford Racing

Cena
0001 600 200

KOD: ZSG030

*ceny gier, programów i sprzętu mogą ulec zmianie

Programy



Dla klubowiczów 5 % rabatu

Toon Works

Cena
59,00
brutto

KOD: ST001

**Tajemnice
ludzkiego ciała**

Cena
99,00
brutto

KOD: ST002

Profesor Klaus

Cena
79,00
brutto

KOD: ST003

**Euro Letter
Professional 1.0**

Cena
49,95
brutto

KOD: ST004

Dinozaury

Cena
99,00
brutto

KOD: ST005

Geografia

Cena
59,00
brutto

KOD: ST006

Wojny Światowe

Cena
79,00
brutto

KOD: ST007

SERIA ENGLISH IN ACTION REWELACYJNA SUPER NOWOŚĆ!
Film Stars

Cena
99,00
brutto

KOD: ST008

Businessmen&Politicians

Cena
99,00
brutto

KOD: ST010

Pop Stars

Cena
99,00
brutto

KOD: ST009

Famous Writers

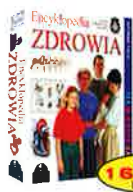
Cena
99,00
brutto

KOD: ST011

**Samouczek
komputerowy**

Cena
106,00
brutto

KOD: ZST001

**Encyklopedia
zdrowia**

Cena
169,00
brutto

KOD: ZST002

**Biologia testy
maturalne**

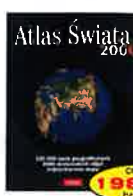
Cena
129,00
brutto

KOD: ZST003

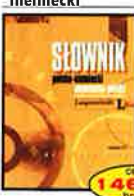
Język polski w Zoo

Cena
49,00
brutto

KOD: ZST004

Atlas Świata 2000

Cena
199,96
brutto

KOD: ZST005

**Słownik polsko-
niemiecki**

Cena
146,00
brutto

KOD: ZST006

Cosmopolitan

Cena
99,00
brutto

KOD: ZST007

**Kurs Języka
niemieckiego**

Cena
342,40
brutto

KOD: ZST008

Encyklopedia

Cena
99,00
brutto

KOD: ZST009

Puzzle

Cena
49,95
brutto

KOD: ZST010

Zestawy komputerowe

KOMPUTERY SOHO

SOHO P III 450

PIII 450, płyta 100MHz, 64 MB SDRAM, HDD 6.4 GB, k. grafiki SVGA AGP, 8MB, CD-ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, obudowa ATX, W'98, UNIHHELP Basic

3 349,00 zł

SOHO Celeron 466

C 466, MS 6178, 32 SDRAM, HDD 4.3GB, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, CD ROMx40, klawiatura, mysz, podkładka, W'98, UNIHHELP, MATX

2 449,00 zł

KOMPUTERY OPTITECH

Bestseller 400 DOS

C400, płyta 100MHz, 32MB SDRAM, HDD 4.3 GB, k. graficzna z dynamicznym przydziałem pamięci do 8MB, dźwięk 16bit, CD ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, IBM DOS 2000, obudowa ATX

1 909,00 zł

Bestseller Celeron 400

C400, płyta 100MHz, 32MB SDRAM, HDD 4.3GB, k. graficzna z dynamicznym przydziałem pamięci do 8MB, dźwięk 16bit, CD ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, W'98, UNIHHELP Basic, obudowa ATX, Kurs Interakcyjny

2 139,00 zł

Bestseller Celeron 400

C400, płyta 100 MHz, 32MB SDRAM, HDD 4.3GB, k. graficzna z Word + monitor, dynamicznym przydziałem pamięci do 8MB, dźwięk 16bit, CD ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, W'98, Unihelp Basic, obudowa ATX, Word 2000, Kurs Interakcyjny, monitor 15"

2 789,00 zł

Bestseller PLUS

C400, płyta 100 MHz, 32MB SDRAM, HDD 4.3GB, CD ROM 40x, modem, 400 + modem + monitor, klawiatura, grafika 4MB AGP ATI lub 53, dźwięk 16bit, mysz, W'98, Unihelp Basic, Kurs Interakcyjny, obudowa BAT, monitor 15"

2 889,00 zł

Bestseller PLUS Celeron

C400, płyta 100 MHz, 32MB SDRAM, HDD 4.3GB, k. graficzna 4MB, dźwięk, 400 + Word 16bit, CD ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, W'98, Unihelp Basic, obudowa BAT, Word 2000, Kurs Interakcyjny

2 289,00 zł

Bestseller Plus 400 + modem

C400, płyta 100MHz, 32MB SDRAM, HDD 4.3GB, CD ROM 40x, grafika 4MB, dźwięk 16bit, klawiatura, mysz, modem, W'98, Unihelp Basic, Kurs Interakcyjny, obudowa BAT

2 329,00 zł

KOMPUTERY YOUNG

Young Celeron 433 + Word

C433, płyta MS 6178, 32MB SDRAM, HDD 6.4GB, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, CDROM 40x, klawiatura, mysz Microsoft, podkładka, obudowa MATX, UNIHHELP, W'98, Word 2000

2 749,00 zł

Young Celeron 433 DVD

C433, płyta MS 6178, 32MB SDRAM, HDD 6.4GB, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, DVD, klawiatura, mysz Microsoft, podkładka, W'98, obudowa MATX, UNIHHELP

2 899,00 zł

Young 433 + modem + monitor

C433, płyta MS 6178, 32MB SDRAM, HDD 6.4GB, CD-ROM 40x, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, modem wew. 56k, klawiatura, mysz Microsoft, podkładka, W'98, obudowa MATX, UNIHHELP, monitor 15"

3 319,00 zł

Young TNT PIII 450

PIII450, płyta 100 MHz ZX, 32MB SDRAM, dźwięk na płycie SB PCI 64, grafika RIVA TNT II 16MB, HDD 6.4GB, CD 40x, mysz Microsoft, klawiatura, W'98, UNIHHELP, Obudowa MATX

3 419,00 zł

Young TNT PIII 450 DVD FM

PIII450, płyta 100 MHz ZX, 32MB SDRAM, dźwięk na płycie SB PCI 64, grafika RIVA TNT II 16MB, HDD 6.4GB, DVD, modem, mysz Microsoft, klawiatura, W'98, UNIHHELP, Obudowa MATX

3 699,00 zł

Young Junior

PIII 450, płyta 100 MHz ZX, 32 MB SDRAM, grafika 8 MB, k.dzw. zgodna z SB 64 PCI, HDD 6.4 GB, CD-ROMx40, klawiatura, mysz Microsoft, podkładka, W'98, obudowa MATX, UNIHHELP, monitor 15"

3 599,00 zł

Young Celeron 500

C500, płyta MS 6178, 32MB SDRAM, HDD 6.4GB, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, CDROM 40x, klawiatura, mysz Microsoft, podkładka, obudowa MATX, UNIHHELP, W'98

2 999,00 zł

Young Celeron 500 DVD FM

C500, płyta MS 6178, 64MB SDRAM, HDD 8.4GB, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, DVD, klawiatura, mysz Microsoft, modem 56k, podkładka, obudowa MATX, UNIHHELP, W'98, film DVD

3 649,00 zł



Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca..... Kwiecień /2000
 trzy numery 42,00zł
 sześć numerów 78,00zł
 dwanaście numerów 144,00zł
 numery archiwalne
 Kod produktu

PIN Karty Klubu CDA

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

podpis zamawiającego

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

osobny znaczek

imię i nazwisko (czytelnie)



Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca..... Kwiecień /2000
 trzy numery 42,00zł
 sześć numerów 78,00zł
 dwanaście numerów 144,00zł
 numery archiwalne
 Kod produktu

PIN Karty Klubu CDA

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

podpis zamawiającego

W związku z wejściem w życie z dniem 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH, a wyłącznie FAKTURY VAT



Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca..... Kwiecień /2000
 trzy numery 42,00zł
 sześć numerów 78,00zł
 dwanaście numerów 144,00zł
 numery archiwalne
 Kod produktu

PIN Karty Klubu CDA

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

podpis zamawiającego



Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca..... Kwiecień /2000
 trzy numery 42,00zł
 sześć numerów 78,00zł
 dwanaście numerów 144,00zł
 numery archiwalne
 Kod produktu

PIN Karty Klubu CDA

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

podpis zamawiającego

Pokwitowanie dla poczty

złgr
słownie złotych
groszy jak wyżej

wpłacający.....
Dokładny adres

PIN.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę
zł.....

.....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

złgr
słownie złotych
groszy jak wyżej

wpłacający.....
Dokładny adres

PIN.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę
zł.....

.....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

złgr
słownie złotych
groszy jak wyżej

wpłacający.....
Dokładny adres

PIN.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę
zł.....

.....
podpis przyjmującego



Pokwitowanie dla wpłacającego

złgr
słownie złotych
groszy jak wyżej

wpłacający.....
Dokładny adres

PIN.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę
zł.....

.....
podpis przyjmującego

KOMPUTERY PRESTIGE

Prestige P III 450

PIII450, MS 6163, 64MB SDRAM, HDD 8.4GB, karta graficzna ATI Rage Fury 16MB AGP, dźwięk SB PCI 128, CD ROMx40, klawiatura i mysz Microsoft, podkładka, W'98, UNIHHELP, Tower ATX.

4 349,00 zł

Prestige PIII450 + LG

PIII450, MS 6163, 64MB SDRAM, HDD 8.4GB, karta graficzna ATI Rage Fury 16MB AGP, dźwięk SB PCI 128, CD ROMx40, klawiatura i mysz Microsoft, podkładka, W'98, UNIHHELP, Tower ATX, monitor LG 15"

4 799,00 zł

Prestige PIII 450 DVD

PIII450, MS 6163, 128MB SDRAM, HDD 8.4GB, karta graficzna ATI Rage Fury 16MB AGP, dźwięk SB PCI 128, DVD, klawiatura i mysz Microsoft, podkładka, W'98, Tower ATX, Film DVD, UNIHHELP

5 049,00 zł

Prestige PIII 450 DVD FM + LG

PIII450, MS 6163, 64 MB SDRAM, HDD 8.4 GB, k. grafiki ATI Rage Fury 16MB AGP, k.dzw. SB PCI 128, DVD, modem wew., klawiatura i mysz Microsoft, podkładka, W'98, Tower ATX, film DVD, UNIHHELP, monitor LG 15"

5 249,00 zł

Prestige P III 500

PIII 500, MS 6163, 64MB SDRAM, HDD 8.4GB, karta graficzna ATI Rage Fury 16MB AGP, dźwięk SB PCI 128, CD ROMx40, klawiatura i mysz Microsoft, podkładka, W'98, Tower ATX, UNIHHELP

4 759,00 zł

Prestige PIII 500+ LG

PIII 500, MS 6163, 64MB SDRAM, HDD 8.4GB, karta graficzna ATI Rage Fury 16MB AGP, dźwięk SB PCI 128, CD ROMx40, klawiatura i mysz Microsoft, podkładka, W'98, Tower ATX, UNIHHELP, monitor LG 15"

5 159,00 zł

Prestige PIII 500 DVD

PIII 500, MS 6163, HDD 8.4GB, 128MB SDRAM, karta graficzna ATI Rage Fury 16MB AGP, dźwięk SB PCI 128, DVD, klawiatura i mysz Microsoft, podkładka, W'98, Tower ATX, film DVD, UNIHHELP

5 349,00 zł

Prestige PIII 550 DVD

PIII 550, MS 6163, HDD 8.4GB, 128MB SDRAM, karta graficzna ATI Rage Fury 16 MB AGP, dźwięk SB PCI 128, DVD, klawiatura i mysz Microsoft, podkładka, W'98, Tower ATX, film DVD, UNIHHELP

5 899,00 zł

Prestige P III 500 NT

PIII 500, MS 6163, 64MB SDRAM, HDD 10.2 GB, karta graficzna ATI Rage Fury 16MB AGP, dźwięk SB PCI 128, CD ROMx40, klawiatura i mysz Microsoft, podkładka, W'NT, Tower ATX, UNIHHELP

4 999,00 zł

Notebooki Toshiba

Tecra 8000 PII366

PII 366/64MB/6,5 GB HD/ 14.1" TFT 1024x768/24xCD/FDD/V90 56k modem/Win'98

13 990,00 zł

Tecra 8000 PII400

PII400/64MB/10.0GB/14.1" TFT/24xCD/FDD/V90 56 K modem/Win'98

14 990,00 zł

Tecra 8000 PII400

PII400/128MB/10.0GB/14.1" TFT/2xDVD/FDD/Win'98 17

990,00 zł

Satellite 2100 CDS

AMDK-6-2 400/32MB/4.1GB/12.1" DSTN/24xCD/FDD/56K modem/Win'98 PL/3 lata gwar.

5 190,00 zł

Satellite 4090 XCDT

Celeron 400/64MB/4.3GB/14.1" TFT/24xCD/FDD/56K modem/Win'98PL

7 990,00 zł

Satellite 2610 CDT

Cel433/64MB/6.0GB/12.1" TFT/24xCD/FDD/V90 56 K modem/Win'98 PL

8 790,00 zł

Satellite 2650 XDVD

Cel466/64MB/6.5GB/14.1" TFT/4xDVD/FDD/V90 56 K modem/Win'98PL

11 790,00 zł

Portege 7010 CT

PII 300/32MB/4.32 GB HD/12.1" TFT/FDD/1.85 kg/Win'98

9 590,00 zł

Portege 3110 CT

PII300/64MB/6.5GB/10.4" TFT/FDD/Win'98

11 390,00 zł

Chcesz więcej?! Zadzwoń 0801 600 200

Sprawdź cennik na CD

lub zajrzyj na stronę www.klubcda.pl

Oferta tylko dla klubowiczów!



16,00

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Grand Touring

KOD: CG001



16,00

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Western Front

KOD: CG002



16,00

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Apache vs. Havoc

KOD: CG003



16,00

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Shogun: Mobile

KOD: CG004



16,00

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Shogun: Mobile

KOD: CG005

UPS-y

ARES 300 V/A

Fideltronic


cena
329,40
netto

ARES 500 V/A

Fideltronic


cena
451,40
netto

ARES 700 V/A

Fideltronic


cena
671,00
netto

APC 300 V/A

APC


cena
469,70
netto

APC 500 V/A

APC


cena
591,70
netto

APC 650 V/A

APC


cena
878,40
netto

Modemy

DeskPorte 56k

Voice zewnętrzny
Microcom

cena
474,58
netto

DeskPorte 56i PCI

wewnętrzny
Microcom

cena
270,84
netto

USB 56k Travel

zewnętrzny
Microcom

cena
559,98
netto

Request 56k ASVD

Voice zewnętrzny
Request

cena
420,90
netto

Drukarki

Color Jetprinter 1100

600x600 dpi mono i kolor
3,5 str/min mono;
1,5 str/min kolor;
druk na wstędze
zawiera kolorową głowicę
Dołączony software: Windows
Draw 6 SE i Disney Print Studio
Win 3.1, WFW 3.11, Win 95
1 rok gwarancji

cena
249,-
netto

Color Jetprinter Z11

1200x1200 dpi mono i kolor
4 str/min mono;
2,5 str/min kolor
kolorowa głowica
Poziom hałasu 42 dB,
podajnik Accu-Feed pozwala na
podawanie papieru do 270 g/m2
Windows 9X, aplikacje DOS jako
sesja w Windows
1 rok gwarancji

cena
329,-
netto

Color Jetprinter 3200

1200x1200 dpi mono i kolor
6 str/min mono draft;
2,5 str/min kolor draft;
druk na wstędze
2 głowice: czarna z tuszem
wodoodpornym i kolor, opcja
foto
Dołączony software: Micrografix
Windows Draw 6.0
Win 3.1x, WFW 3.11, Win 95,
Win NT 4.0, DOS jako aplikacja
Windows
1 rok gwarancji

cena
439,-
netto

Color Jetprinter Z31

1200x1200 dpi mono i kolor,
8 str/min mono draft;
3,5 str/min kolor draft;
2 głowice: czarna z tuszem
wodoodpornym i kolor, opcja
foto
Poziom hałasu 43 dB,
Podajnik Accu-Feed pozwala na
podawanie papieru do 270 g/m2
Centronics dwukierunkowy
Win 3.1x, Win 95/98, Win NT
4.0, DOS jako aplikacja
Windows
1 rok gwarancji

cena
549,-
netto

Color Jetprinter Z51

1200x1200 dpi mono i kolor,
kropla 7 pl
10 str/min mono draft;
5 str/min kolor draft;
2 głowice: czarna z tuszem
wodoodpornym i kolor
Centronics dwukierunkowy
i USB
Win 3.1x, Win 95/98, Win NT
4.0, DOS jako aplikacja
Windows
1 rok gwarancji

cena
819,-
netto


Monitory

OPTIMUS OPTVIEW



OPTVIEW 155x

15"
1024x768(54KHz)

cena
510,-
netto

OPTVIEW 15Lx92

15", plamka 0,28mm
1280x1024(64kHz)
TC092

cena
647,-
netto

OPTVIEW 15Lx95

15", plamka 0,28mm
1280x1024(64kHz)
TC095

cena
658,-
netto

OPTVIEW II 15B

15", plamka 0,28mm
1024x768(54kHz)

cena
601,-
netto

OPTVIEW II 15A

15", plamka 0,28mm
1280x1024(70kHz)

cena
624,-
netto

Philips 107S11

17"

cena
1200,-
netto

Philips 107B10

17" plamka 0,25mm
TC099

cena
1319,-
netto

Philips 107P10

17" plamka 0,25mm

cena
1752,-
netto

Philips 201B Brilliance

21" plamka 0,27mm
TC0 95

cena
3743,-
netto

Philips 201A Brilliance

21" plamka 0,26mm
TC0 95

cena
4166,-
netto

SAMPO KM 712 DT

17"
1280x1024 (70KHz)
TC095

cena
874,-
netto

Notebooki

Toshiba Satellite 4090 XCDT


display TFT 14,1"
Celeron 400 / 64 MB RAM /
HDD 4,3GB / CDx24 / FDD /
modem V90-56k

cena
7990,-
netto

ASUS L7200


display TFT 12,1"
Celeron 400 / 32MB RAM
HDD 4,8GB / FDD / CDx24 /
modem 56 K
1 rok gwarancji.

cena
14408
netto

Joysticki

Microsoft SideWinder

Force Feedback Wheel

Kolo kierownicy (aktywne)
w realny sposób oddające
przewodzenie samochodu,
gracz odczuwa wszystkie siły
i napięcia na kierownicy,
dodatkowo pedały sterujące
hamulcem i przyspieszeniem.
W pakiecie dwie gry z opcją
Force Feedback "Monster Truck
Madness 2" i "Formula 1".

cena
619,-
netto


Microsoft SideWinder

Force Feedback Pro 2.0

Zawansowany joystick aktywny,
programowalny, super-
ergonomiczny, niezastąpiony
w symulatorach lotu,
zapewnia graczy pełen realizm
gry. W pakiecie gra z opcją
Force Feedback "Urban Assault"

cena
499,-
netto


Dla posiadaczy karty klubu CDA – dostawa sprzętu gratis!

*ceny gier, programów i sprzętu mogą ulec zmianie

LISTY, czyli ACTION REDACTION

Jesli nas teraz czytacie, to znaczy, że "millenium bug" nie był aż tak groźny jak podejrzewaliśmy :). I po co profilaktycznie psikałymi tymi środkami owadobójczymi? Jedy, gdy wciągnął w górne płuca dawkę takiego szpreju, aż poróżniał z wrazenia (zielen jest jego naturalnym kolorem twarzy), a mi na ten koszmarny widok odpadły obie szczękoczułki i jedna nogogłaszczka. I wszystko na darmo! Dobra rada na następną okazję (czyli Y3K bug): gruntu nie ulegać panice! Aha - niejaki Ziele nas dręczy: podpisaliśmy go "z Krakowa", a powinno być: z Kozuchowa. What's the difference? :). A ponadto zapraszamy na nasz kanał #cdaction (może zmienić go na #cdaction 2000?) na IRC: w każdy piątek, w godz. 14-16 będzie tam ktoś z redakcji (albo i paru ktosi), kogo można pomóczyć, popytać, podreczyć itd. - wedle woli. Przypominamy też o istnieniu FAQ (na CD w Bonusie 1) - są tam zawarte najczęściej zadawane nam pytania i odpowiedzi na nie.

Myśl miesiąca: Każda rzecz ma dwie strony. Fanatycy widzą tylko jedną.

Propozycje

Zawartość Cover CD. (Nie to na płycie, ale dział w gazecie). Ostatnie numery zaprezentowały nam inną zawartość, tzn. wszystko posiadało jedno tło i każde demko miało światło, a nie kolorowe tła. To był dobry pomysł, lecz ja bym tu coś zmienił. Na danej stronie, w prawym górnym rogu powinno się znajdować jedno większe, np. niebieskie światło i na tej stronie wszystkie demka, które nie wymagają akceleratora, na kolejnej duże, żółte światło i opis pełnej wersji itd. Wtedy to menu stałoby się mniej chaotyczne. Poza tym, przy pełnej wersji, powinno znajdować się drugie światło, świadczące o jej wymaganiach, i tak przy Die Hard Trylogii należałoby włączyć też zielone światło.

Propozycja dość interesująca, więc... Coś z tego może wyjść! Przy czym trudno jednak będzie tak dobrać dema (lub wielkość opisów), by np. na jednej stronie mieściły się wszystkie te z czerwonym czy zielonym światłem. No, ale możemy chociaż poszegregować demka tak, by np. wszystkie czerwone były obok siebie itd. Prawda?

Okladki na pełne wersje gier. Ten temat szczególnie mnie drażni. Co mi z takiej okładki, skoro jej papier jest cienki, z tyłu natomiast reklama lub recenzja, przez to tylko szpeci. Powinniście zrobić następująco: okładka mogłaby być takiej grubości, jak na wasze CD. Wtedy można ją włożyć do waszych pudełek, z tyłu biała. Nie wierzę, że podniosłoby to koszty pisma, a nawet jeżeli, to góra 50 gr. A taką podwyżkę każdy by zniósł, no i mielibyśmy porządne okładki. Jeszcze mi brak przy tych okładkach tylnej strony.

My swoje okładki naklejamy np. na firmowe okładki Cdków - i są OK. Okładki na takim papierze, jaki jest stosowany na okładki CDA, to naprawdę SPORY wzrost ceny i potężne problemy techniczne. Plus nerwy części ludzi: "nie dość, że ta gierka jest do ****, to jeszcze mi każeć dopłacać za jej okładkę na CD. Po co mi ona??? A weźcie sobie ją i tę okładkę, i je sobie...". I tak dalej. Dlatego jest to nierealne. Okładki na tylne strony pudełek na CD - skoro się tak uparliście, to OK, będziemy je niedługo wrzucać na łamy, w miarę miejsca i możliwości, nie ma sprawy.

Zauważyłem, że pomocna dłoń jest też na CD. Tyłko, że ci, których anonse zostały wydrukowane w gazecie, znajdowali się również na płycie wraz z tymi, które do gazety nie weszły. Jaki jest więc sens drukowania tych stron w gazecie. Zrobiłoby się wtedy dwie strony wolne na ACTION REDACTION.

Strony w gazecie mają przypominać o istnieniu tego działu. O powiększeniu AR mowy zaś nie ma. My sami jesteśmy przeciwni! Czemu? - a czytacie Wy FAQ na CD!

Bym zapomniał. Przy tak dużym nakładzie moglibyście wydawać też CD-Action bez płyty.

Wojtek z Ostrowa Wilk.

Zwróć uwagę na nazwę gazety: CD-Action. Podkreślamy te dwie pierwsze litery w tytule. I to mówi wszystko... Zresztą, co ma do tego nakład???

Hej, gumowe kurczaki!

Czytam Was od jakiegoś czasu i mogę stwierdzić, że jesteście najlepszym pismem komputerowym na rynku. Nie będę wypisywał waszych zalet, ponieważ ograniczyłoby to się do wypisywania kolejno 43765 barwnych epitetów na Wasz temat. Przejedź zatem do konkrretów, a mianowicie do poruszenia pewnych kwestii, które nie dają mi spać od dłuższego czasu: 1. Czy nie dałoby się wprowadzić (np. z okazji poszerzenia CDA) działu poświęconego X-FILES?

Nie, bo nie widzimy specjalnych związków X-Files z komputerami. A jak chyba zauważyłeś, staramy się poruszać tylko takie tematy, które można w jakiś sensowny sposób powiązać z hardware lub software na PC. Co nie oznacza, że np. na CD czasem czegoś na ten temat nie znajdziesz. Czemu nie. Ale łamy CDA nie będą zaX-file-sowane.

2. Można Was odwiedzić w redakcji (czyt.: czy jest taka możliwość)?

Jasne. Ale wolimy, by uprzedzać nas telefonicznie o takich wizytach. Są dni, że mamy tzw. młyn i wówczas naprawdę trudno znaleźć nam trochę czasu na np. oprowadzenie wycieczki. Najlepiej zresztą robić to w wakacje. Bo inaczej to pięknie sparaliżujemy nam pracę...

A na koniec jedno pytanie, które nurtuje mnie od naprawdę bardzo dawna: skoro wiecie tak dużo o grach komputerowych, to czemu nie moglibyście stworzyć własnej gry, mającej same plusy, a za to bez żadnych minusów? Jestem pewien, że byłby to produkt na wysokim poziomie. A może umiecie tylko krytykować (recenzować) i nic poza tym?

Cloud z Wrocławia

Jest takie brzydkie powiedzonko: "krytyk i eunuch z jednej są parafii - obaj wiedzą JAK, żaden nie potrafi"... Mówiąc serio, to jesteśmy ludźmi zawodowo recenzującymi gry i póki co na tym poprzestaniemy. Ale mamy wśród siebie osoby, które w swoim czasie robiły i robią - różne gry. Stąd wiemy jedno: zrobić dobrą grę jest POTWORNIE trudne. Nie wystarczy wiedzieć CO zrobić - trzeba to jeszcze umieć zrealizować...

Gdzie ten klimat?

Siemanko ludu mój redakcyjny. Ostatnio olewacie moje wołanie o utrzymanie CD-klimatu. Po pierwsze - ale nie najgorsze - reklamy na początku pisma. Ojoj!

Tu od razu kontrujemy, że (dodatkowych) reklam przed wstępniakiem już nie ma i raczej nie będzie.

Po drugie: wstępniak. Carramba, gdzie dialogi? To minus jak stąd do wieczności.

Czasem wstępniak pisany jest w formie dialogu, a czasem nie. Reguły nie ma. Po prostu niekiedy nie ma sensu rozbijać tego, co można napisać w 1-2 zdaniach na kilka linijek rozmówek, a ponadto Naczelnik nie chce się zmuszać do pisania dialogów na siłę. Jak mają pomysł na dialog - wtedy go piszą.

Po trzecie - zmiana stylu recenzji. Niewiele tych zmian widnie, ale jak czuć! Niech Action pozostanie sobą!

Nightwolf z Przedcza

Tu nas nieco zaskoczyłeś. Na czym polega zmiana stylu recenzji? Mogłbyś tu podzielić jakieś przykłady? A w ogóle to pamiętajcie o jednym: wszystko się zmienia. Mniej lub szybciej, ale zawsze. Najgorsze zaś, co może się nam przydarzyć, to niezmiennosc, rutyna i powielanie w nieskończoność starych, dobrych rozwiązań, które po jakimś czasie są coraz starsze i tym samym coraz mniej dobre. Action jest jak rower - musi jechać do przodu albo się przewrócić :). CDA będzie sobą tak długo, jak my, czyli jego twórcy, będziemy sobą i Wy, czytelnicy, będziecie sobą. Więć spoko - my się twardo trzymamy, czego i Wam życzymy.

EarthSiege 2 (trójgłos)

Błeee! Jak zobaczyłem w wymaganiach, że trzeba TYLKO 486 i 8 MB, to się załamiałem, a jak się do-

wiedziałem, że gra jest z 1996, to jej nawet nie od-paliłem!

GrayMan, Bolesławiec

Gra Earthsiege 2 jest do kitu.

Pajączek z Internetu

I na koniec klaniam się do ziemi z wdzięczności za tę grę. Dzięki niej odkryłem piękno mechów, rypałem w nią dniami i nocami.

Homer z Lublina

Listy te zamieściliśmy, by pokazać Wam, że praktycznie każda gra, którą publikujemy, budzi skrajne uczucia. A Wam się wydaje, że jeśli Tobie, czytelniku, i jeszcze dwóm Twoim kumpłom, dana gra się podoba (albo nie podoba), to taka jest opinia ogółu graczy. Akurat... Zwracamy też uwagę na ciekawą filozofię GrayMana. Dla gościa nie ma znaczenia czy gra jest dobra, czy nie - a tylko, jakie ma wymagania. Tzn. on wyznaje zasadę: wysokie wymagania = dobra gra, niskie wymagania = zła gra. Nie powiem, że ta filozofia jest ogólnie bez sensu, ale też na pewno nie stosowałbym jej w życiu. Mogę Ci podać od ręki parę(naście?) tytułów gier, które, wymagając P2-400, 64 MB Ram i dopalacza z minimum 16 MB Ram, są nie warte ceny CD, na których je wyłożono. Z drugiej strony popatrz sobie na wymagania np. Q1, czy pierwszego C&C... I co? Powiem jedno: olej wymagania! DAJ GRZE SZANSE! Wielkość gry nie mierzy się wielkością pamięci operacyjnej, potrzebnej do jej uruchomienia...

Wątpliwości

Za oknami zimno, deszcz, nudno :(. Pewnie się zastanawiacie po co to piszę? Ano po to, żeby i Wam zepsuć humor. Przecież sam cierpieć nie będę. Zawsze lubię robić z siebie debil; lubię się z siebie śmiać i poniżać itp. Jaka jest tego przyczyna?

Jesteś masochistą :). Witamy w klubie. Albo może po prostu masz poczucie humoru? (Mieć poczucie humoru = umieć się śmiać także z siebie).

Często czytam w dziale "W produkcji", że autor recenzji materiał napisał na podstawie dema danej gry (np. gry Denis). To dlaczego dema nie ma na CD?

Są dwie przyczyny. Pierwsza: demo będzie wkrótce (albo już było). Druga przyczyna: demo nie jest przeznaczone do publikacji, a tylko do obejrzenia przez np. redaktora pisałego zapowiedź. W wypadku Denisa wygrała odpowiedź nr 2.

Skąd pan Jerzy Poprawa ma koszulkę z Unrealem?

Mr Blood

Pewnie stamtąd, gdzie kupuje resztę swoich ciuchów: z sexshopu. Żebyście go widzieli w tej skórzanej minispodniczce i z batem w ręku! Spódniczka do kolan wcale nie zasługuje na określenie "mini". Ponadto to nie bat, a pejc. A w ogóle to każdy chodzi w czym chce. Ja wam nie wypominam przyszczy na pancerzach grzbietowych - J.P.]

Niestety - coraz lepsi...

Pewnie po przeczytaniu tematu tego listu myślisz/ myślicie: dlaczego "niestety". A dlatego, że moim ulubionym pismem jest XXX, a Wasza gazeta jest... lepsza. Najlepsza na rynku pod względem zawartości CD, opisywania nowości; działu AR, Na Luzie są THE BEST. Co prawda, zostajecie w tyle za XXX pod względem recenzji i opisów, ale reszta jest naj-, naj-, najlepsza w Polsce. I niestety ogólnie jesteście lepsi od XXX. Będę więc Was kupował razem z XXX co mie-

siąc. I tutaj trochę pytań, sugestii i pozdrowień:

W recenzji Homeworlida była strona niepotrzebnego tekstu (po zsumowaniu), opisująca perypetie jakiegoś gościa (...). A najśmieszniejsze jest to, że autor na końcu tekstu napisał tak: "gra ma oczywiście tryb multiply i to wraz z edytorem bitów, ale niestety - z braku miejsca - nie ma już tego, gdzie opisać...".

Homeworld posiada specyficzny KLIMAT (może nie?). Autor chciał, by recenzja również miała swój, czego efektem są te wstawki. Ich wyrzucenie zamieniłoby ten klimatyczny tekst w typową wyliczankę co w grze jest, a czego nie ma. Homeworld zasługiwał na coś odmiennego - nawet kosztem pominięcia kilku informacji technicznych. Uważamy, że to była słuszną decyzją.

Macie mnóstwo nowych stron, a wsadziliście tam chłam. Można byłoby dać tam opisy gier, jak je przejść. I nie mówcie mi tylko, że do opisów jest Action Plus.

Solucje mają to do siebie, że zwykle interesują tylko tych, którzy grają w dane gierki. Stąd woleliśmy więc dawać w CDA teksty, które mogą (albo powinny) zainteresować prawie każdego, niezależnie od tego w co gra i co wie o komputerach. I faktycznie - od solucji jest Action Plus (choć nie wiem, czy zauważyłeś, że reaktywaliśmy Suflera w CDA?).

Można by połączyć CD Action z Action Plus.

Torpeda (torpeda@kki.net.pl)

CDA na jakieś 260 stron :)? Ciekawe, ile by to Was kosztowało?

Lara i klej

Ulepszcie klej, którym kleicie gazetę. U mnie jest kilka egzemplarzy, które rozleciały się od nadmiernej czytania i sam musiałem je skleić taśmą klejącą.

Chodzi o dodanie substancji smakowych czy zapachowych? :)

Co do listu Rafała Szydlika - a raczej do odpowiedzi. W jakim LO uczę Wasza Lara??? BARDZO proszę o prawdziwą odpowiedź.

Dysiek

Cóż, w jednym z wrocławskich. Reszta informacji jest zastrzeżona przez samą Larę, właśnie po to, by nie zwały się jej na głowę tabuny fanów. Wicie - AUTORYTET nauczyciela ucierpiałby na tym :)

Wydało się?

Mam pewną sugestię. Jakoś nie chce mi się wierzyć, że takie... no, powiedzmy istoty, jak Wy mogły wyglądać i zachowywać się tak, jak to opisujecie. Podejrzewam, że za dnia jesteście parą (bez skojarzeń!) zwykłych (za wyjątkiem trzeciego oka) - jak to mówi (wrzeszczy) moja wychowawczyni: zakutych, kapuścianych, tępych, zidiociałych, zbudżonych chłomów! Ale... kiedy zbliża się noc. Smuggler i Jedi ukazują swą prawdziwą naturę [w tle powinna lecieć teraz muzyka z Terminatora, kamera robi najazd] i oddają się orgii grania i wyniszczania resztek swego zmutowanego ciała (to dlatego macie stopy przy samej d*). Co, Smuggler, boli? Prawda zawsze boli!!!**

Commander Wojciech

A boli, boli. A już najbardziej boli to, że nas podglądasz! Człowiek nie ma prawa do życia prywatnego... :(. Aha - a jak powiesz, co robimy nad ranem, to podamy Cię do sądu! ...Zresztą one były pełnoletnie! (Tak mówiły).

Odkrywcze wnioski

Ciągłe zwiększanie objętości - ale jakim kosztem? Od jakiegoś czasu faktycznie puchniecie, ale chyba od reklam, które mnożą się na Waszych stronach. To dlatego cena nie rośnie!

Odnosnie ostatniego zdania, to chciałbym też - skoro już odkrywamy tutaj tak niesamowite tajemnice i rewelacje - powiedzieć, że pismo, które czytacie, nazywa się CD-Action, ja zaś mam xwykę Smuggler. A ponadto zdradzę... [werble pliz! thx...], że człowiek zwykle żyje tak długo, aż umrze! Ze co? Ze każdy to wie? No właśnie...! :) Wiele razy pisaliśmy tutaj, jakie są zależności pomiędzy reklamami, objętością pisma i jego ceną. I nie zamierzamy znowu robić na ten temat wykładu. Ponadto weź np. nr 10/99 oraz ten. I policz, ile jest reklam tu i tam. Policz też strony - po odjęciu reklam - ile pozostało na artykuły wtedy i dziś. Nie jest Ci teraz troszkę głupio? Ps. Nie rośnie?

Antytaborer list

Ludzie, nie bądźcie taborerami! Zamiast siedzieć 10 godzin nad gierką, lepiej poczytajcie sobie trochę o komputerze. Nie bądźcie tymi, którzy potrafią tylko uruchomić grę, natomiast obsługa Notatnika jest dla nich czarną magią!

Kaczor from Lask

Właśnie! I między innymi z tych powodów piszemy nie tylko o grach...

Kilka uwag

Mam kilka uwag na temat CD ACTION:

- * za dużą ilość stron, trudno znaleźć konkretny artykuł
- * za duży format (nie mieści się pod ławką)
- * za ładną okładkę, szkoda, gdy się pogniecie przez przypadek
- * za dużo demek na CDkach, nie mieszczą się mi na twarżdziu
- * i te tandetne plastikowe pudełka na CD, nie to co elegancka, papierowa koperta...
- * zbyt nowe pełne wersje - musiałem unowocześnić komputer, by je odpalić
- * za dużo jajcarskich tekstów - źle wygląda jak na zajęciach wybucham nagle śmiechem (patrz wyżej)
- * za niską cenę - nie mam co robić z resztą kieszonek (a nie piję piwa),
- * i w ogóle... :)))

Aha. List Steira (AR z nr 11/99) jest rozczulający. Trzymajcie tak dalej!

ELFIR D'nY

Parę pytań

W CD-A 11/99 zamieściliście cały tekst listu niejakiego P.L. ze Swarzędza? A może ciołek napisał coś jeszcze? Jeśli tak, wydrukujcie... wszyscy chcą się posmiać.

Nie napisał. Ale nasz agent 0008 ze Swarzędza dał nam cynk (+ cynę + miedź + dowody) kim jest ten 14-letni P.L. (Uwaga, podaje hasło: Koryto - to msg do agenta 0008...). Ale to, naturalnie, tak na marginesie. Nie zamierzamy przecież w żaden sposób mścić, odgrywać się itp. na P.L. Więc spoko, Pawełku Łuk... ooops! :) Wielki Brat TYLKO patrzy i się szeeerooko uśmiecha, szczerząc radośnie mnóstwo wielkich, ostrych, paskudnych, jadowitych kłów...

Podobno macie nakład 140 000. Udaje wam się to wszystko sprzedać?

Zaraz - czemu "podobno"?! U nas jak w stopce jest napisane - to jest, nie ma żadnych kantów i przekrętów, bo to nakład kontrolowany! Żadnych "podobno"! A jak się nam udaje to sprzedawać - po prostu jest tylu chętnych do kupna. Ot i cała sztuka. A w ogóle to już 160.000 albo i więcej. Ja już straciłem rachubę...

Dlatego, kiedy zwiększyliście liczbę stron do 196, nie powiększyliście AR? Dlaczego dlatego dlatego!!!

Starsi czytelnicy może pamiętają, że podnosząc objętość AR do 3 stron, powiedzieliśmy, że 4-ta strona będzie dopiero wtedy, gdy będziemy mieli minimum 150 stron. Tymczasem pojawiła się ona sporo wcześniej, niejako na kredyt - obiecaliśmy, że w zamian za tę stroniczkę już teraz (tj. wtedy) nie będziemy więcej śmęcić o kolejne. Inne powody są w FAQ.

P.S: Wykupilem sobie ostatnio (po raz drugi) roczną prenumeratę CD-A i (po raz pierwszy) PC-S. Dostałem dwa zestawy plakatów, długopis z logo CD-A (tylko dlaczego zielony?), płytę z muzyką i czapkę. I to wszystko właściwie zupełnie za darmo!!! Big thx!!!

**Cov@ll z Rudy Śląskiej
covall@zeus.polsk.gliwice.pl**

Nie dziękuj - to się Tobie należało: takie były warunki umowy. Długopis jest zielony, bo nam się zepsuła lodówka i część długopisów zzieleniała w cieple. (Dobra rada - nie ścisłaj go za mocno i pod żadnym pozorem nie obgryzaj!!!).

Action Debilion?

Jak niski może być poziom IQ człowieka? Zero? Albo inaczej: jaka jest granica IQ potrzebna do nauczenia się pisać? Nie wiem. Ale jedno jest pewne: ludzie, którzy tam piszą, w znakomitej większości ocof, bo nie wszyscy, balansują niepewnie na tej granicy. No, chyba, że komuś dyktowali >.

A ile to trzeba mieć IQ, by wiedzieć, że pomiędzy wyraz i znak zapytania NIE wstawiamy spacji, a tenże pytańnik traktowany jest jak kropka, tj. następne zdanie jest z dużej litery? No chyba, że komuś dyktowali ten list? (Poprawiliśmy co trzeba). Widzisz jak można prosto komuś dowalić?

Dzięki tym 2 stronom można zajrzeć w głębi umysłów ludzi, którzy spędzają przy komputerze po 6-8 h na dobę (no cóż, ja spędzam 10-12, ale od czego jest noc?), przechodząc kolejne gry. Gdy taki człowiek w wieku może 16, może 20 lat wstanie od tego kompa co zrobi? Przeczytał cztery książki w życiu, kompa nie umie obsługiwać. (Spójrzmy prawdzie w oczy - przeciętny gracz wie tylko jak zainstalować i uruchomić grę. O DOSie nie słyszał. Pliki wsadowe? IRQ? DMA? MBR? Diskedit? Extender? XMS? Przerwania? Nieeee... Jaki procent czytelników CDA potrafi przynieść na dyskietych pliki o rozmiarze 3 mb? 5%?

Widzę, że metoda autodowartościowania się, "jam wspinałec, fachowiec, czytaniac itp., a inni, którzy nie umieją tyle co ja, to tym samym idioty", jest nadal popularna. Odsyłam więc do naszej odpowiedzi na list "Lamerstwo" J.Sz. z CDA 9/99. I wiesz - ostrożnie kpij z bodaj 160.000 ludzi; wśród nich JUŻ może być kilku (-nastu -set?) lepszych od Ciebie... I co wtedy?

Do czego zmierzają moje narzekania? Ano do jednego, prostego pytania: czy wy bierzecie ich na serio? Jak widzę, jak się podlizujecie, to mi się rzygać chce. Ja rozumiem, oni płacą, ale toż to zatrącenie własnej godności.

Przez "godność" uważasz zapewne "zadzieranie nosa pod sufit"? W takim razie mamy nadzieję, że nigdy nie będzie w nas choćby szczypty tak pojętej "godności".

Najlepsza jednak była myśl miesiąca: "mów do głupca mądrze - nazwie cię idiotą". Albo macie bardzo wyrafinowane i precyzyjne poczucie humoru :), albo jesteście idiotami. No, właśnie - zostałem głupcem :).

XXXX/XXXX (osobnik znany redakcji)

Bez obaw. Nie zostałeś. Raz, że nie mówiłeś mądrze. Dwa, że nie do głupców - a do ludzi (nas dwóch nie liczymy) o różnym stopniu zaawansowania. [Czytelnikom, którzy uznali, że nieco przegięłem w odpowiedzi, wyjaśniam że rozmawiamy sobie z tym osobnikiem nie jak redaktor z czytelnikiem, a scenowicz ze scenowcem, więc mogę sobie pozwolić na nieco większą "poufałość".]

Antylist

Jesteśmy Waszymi wiernymi czytelnikami, kupujemy Wasze czasopismo co miesiąc. Konkurencja nie dorasta wam do pięt. JESTESCIE THE BEST!!! Wysłałyśmy wam nasze (mamy nadzieję) wspaniałe replaye do FIF99. Wszystko znajdziecie na dyskiecie. Bardzo prosimy Was, abyście w najnowszym CDA dali pełną wersję gry pt. "Knights & Merchants", a jeżeli to niemożliwe, prosimy o przysłanie pełnej wersji gry pt. "Hopkins FBI". P.S. Wybierzcie najładniejsze (Waszym zdaniem) replaye.

XXXXXXXX

Pozwoliłem sobie wyciąć podpisy pod listem, bo chodzi tu nie tyle o ten konkretny list, co o typ listów, jakie do nas przychodzą. Panowie - nie bądźcie za wygodni. To WY macie np. selekcjonować te swoje najlepsze replaye, modki, levele itd. - nie my! Czemu mamy oddawać za Was czarną robotę? To raz. Po drugie: jeśli chcecie, by mieć niemal 100% pewności, że dany list NIE zostanie wydrukowany, to wystarczy napisać "dajcie za miesiąc... [i tu zupełnie dowolny tytuł gry lub dema]". Dlaczego? Dlatego, że mówiliśmy o tym tak wiele razy, piszemy o tym w FAQ, itd., że taką wstawkę odbieramy niemal jak policzek (no, nie do końca - ale...). Kumacie o co chodzi - to tak, jakbyście Wy komuś w kółko coś tłumaczyli, aż do zachrypnięcia, a gość jak katarzynka: nie słucha, tylko nadaje swoje... Wnerwiające, prawda? Co do wysyłania pełnych wersji gier - z chęcią wysłamy każdemu z Was pełną wersję dowolnej gry. Serio. Wcześniej jednak prosimy o przesłanie nam po kilogramie złota za każdy egzemplarz. I nawet 1000 pochlebstw tu nie pomoże...

Ludzie & Ludzisko

Kumpel dostał od rodziców kompa (P2-333, 64 MB, 4 GB HDD). Zastałem go przed ekranem grającego w... "SimCity"!!! Gdy powiedziałem mu co myślę o tej grze, odpalił "to wspaniała strategia, ty też musisz w to zagrać". Sami widzicie, co gry robią z ludźmi. Żalotne. Skąd w ogóle tacy się biorą?

Max z Legnicy

Zgadza się z Twymi końcowymi wnioskami - ale Tobą

ani trochę. Mówią szczerze, to murem stoimy za Twym kumplem! Niech każdy gra w to, co lubi! To raz. A po drugie - nieważne ile lat ma gierka. Ważne czy nadal przyciąga. Nam samym zdarza się (na lepszym sprzecznie niż ma Twój kumpel) grać w tak stare gierki, że wspomniana tutaj SimCity wygląda na supernowocność. I co z tego? Skoro gram, to znaczy że gra jest dobra, mimo upływu lat!

Banalne, ale słuszne

Teraz muszę napisać w sprawie odwiecznej wojny między wielbicielami różnych gazet np. CDA i NSS lub IO. Ludzie zakończcie te głupoty. Ja jestem wielbicielem CDA, ale czytam również inne gazety. Można lubić NSS jak i również CDA prawda? W końcu i tak większość z nas jest graczami, czyli powinniśmy się zjednoczyć. ŁĄCZCIE SIĘ BRACIA! (mam nadzieję) SIOSTRY!!!!

file://CORMAN//

Choć nie mówisz tu rzeczy odkrywczych, to jak najbardziej masz słusznosc. Spora część z Was (jak zauważyliśmy) musi mieć (by móc spać spokojnie...) co najmniej 2 pisma - to, które lubi i to, które nienawidzi...

196 stron v.2

AAAAA!!! - Wiecie ile waży 196 stronicowy CD-A?! - jest tak ciężki, że musiałem wyjąć DWA zeszyty z wykładów, żeby się nie przeciągać. Więc teraz na wykładzie nie mam gdzie notować - ale za to mam co czytać :) - atrakcyjność wykładów wzrosła o 200%!!!

iboo

Co mi się nie podoba? Chyba to, że jest za dużo stron, ale poza tym wszystko jest OK!! Tylko tak jakoś dziwnie się czuję, czytając CDA i nie wiedząc, co czytać, gdyż zgubiłem się w tym labiryncie kartek - może to i plus, nie wiem?

grace

Ostatnie CDA jest rewelacyjne. Może mylą mnie moje stare oczy, ale chyba jest więcej materiału o sprzecz (brawo!!!), fantastyczną sprawą jest Poradnik (brawa!!!), powtórka z programowania jest OK (kiedyś miałem coś o Pascalu, ale było to dawno temu i w głowie nie zostało dosłownie NIC, a tu mam możliwość powtórki z rozrywki). Chciałem Was skrytykować, ale nie mam za co. Tak Trzymać!!!

Sumak

Mortyr

(...) Pewien gość z konkurencji, która recenzowała Mortyra w październiku, twierdzi, że pewne pismo (nie wy) w kwietniu opisywało wersję "pełną inaczey", tudzież korzystając z "wersji beta i wersji demo". A przy tym dodał, że WSZYSTKIE pisma recenzujące Mortyra przed nim! "kłamliwie zapewniali o oryginalności produktu".

Gordon Freeman, Black Messa

(...) W październikowym XXX jest napisane, że wszystkie gazety recenzujące Mortyra w kwietniu/ maju bazowały na nielegalnych wersjach. O co tu chodzi, do cholery?!

Ernst Stavrd Bloefeld

Zaczniemy od tego, że nie bierzemy odpowiedzialności za NIC, co wypisują inne gazety. W każdym razie powiem jak wyglądała sprawa u nas. Nasz przedstawiciel pojechał do dystrybutora, który udostępnił mu DO RECENZJI posiadaną wersję Mortyra. A czy to była beta, gamma, czy delta - to już należy pytać ich, czyli dystrybutorów. My wychodzimy z założenia, że jeśli dostajemy od dystrybutora grę DO RECENZJI - to JEST TO wersja finalna lub ostatecznie golden-beta (tj. gra po beta-testach, z której będzie tłoczony oryginał). Tym samym pretensje do innych gazet o "kłamliwym zapewnianiu", "bazowaniu na nielegalnych (???) wersjach" itd. uważamy za kierowane pod niewłaściwy adres. Redakcje działały przecież w dobrej wierze. Naturalnie, że gdybyśmy wiedzieli na wiosnę, iż finalna wersja gry ukaże się dopiero jesienią - poczekalibyśmy z recenzją. No, ale jasnowidzów ci u nas ostatnio brak. Wszyscy przenieśli się do XXX: Judge Dredda w naszej branży :). BTW: ta gra w ogóle nie ma szczęścia do recenzji. Pewna polska gazeta zamieszcza jej recenzję w czerwcu... 1998! Ale może nie rozwijajmy tego wątku :).

Kali być zły :)

Nienawidzę piractwa!!! Wcześniej podchodziłem do sprawy z rezerwą. No, ale teraz się *****. Wszystko przez mego kolegę. Pożyczylem skubańcowi oryginalny Blood 2, z nadzieją opchnięcia za jakieś 50 złocisz. Na drugi dzień frajer powiadamia mnie, że gierka mu się spodobała - więc jego wredny sąsiad mu ją skopiował!!!

Gordon Freeman, Black Messa

Buachacha! Widzisz jak to jest: jak Kali okradła kogoś, to jest dobrze. Jak ktoś okraść Kalego... Gość naciął Cię na JEDNĄ płytę (a właściwie - zgodnie z piracką logiką - nawet nie naciął, bo "przecież nie poniosłeś żadnej straty"). A teraz wyobraź sobie, że dowiedziałeś się, po kilku latach ciężkiej pracy, iż w jakiejś Polsce sprzedano 1.500 legalnych egz. Twojej gry... I około 100.000 nielegalnych. Rozumiesz teraz uczucia producenta? A do kolegi nie możesz przecież mieć pretensji - "trzeba być głupim, by zapłacić XXX zł za coś, co mogę mieć za 5x mniej". Pewnie niejedną raz mówileś coś takiego, dając piratowi kilkanaście zł za nielegalną kopię gry. No nie? Więc teraz nie narzekaj... poległeś od własnej broni! Ale za to zmądrzałeś, a za naukę się płaci :).

Świństwo...

Jaki najbardziej świński kawał Jedi zrobiłeś Smugglerowi?

Andrzej S.

Trudno to określić. Nasze opinie są tu skrajnie różne. Ja [Jedi] uważam, że to było wtedy, gdy pokazałem mu lusterko. Przez tydzień miał konwulsje. [Smuggler]: Bo trzymałeś je tak, że się w nim odbijała TWOJA twarz :). Sam uważam, że to było wtedy, jak zdjął oba buty naraz, gdy byłem zaledwie 3 metry od niego - mało czy mi nie pękły, jelito grube usiłowało uciec uszami, nos zaś sam z siebie wciągnął mi się w twarz, jak podwozie startującego samolotu! Są przecież jakieś granice chamstwa, ludzkie! Żeby choć jeden... - nie, musiał oba! Naraz! Ech!

Wy psuje!

Kilka szumowin z mej klasy rozpowiada, że nie warto kupować CDA, ponieważ CDki, które dajecie, psują komputer, a konkretniej CD-Rom. Mówią, że płyta jest za cienka i to szkodzi. Mówią też, że specjalnie dajecie złe płytki, żeby ludzie tracili kasę na nowe CD-Romy. Na samym początku pomyślałem, że oni coś ****, ale po około pół roku rzeczywistość padła mi stacją dysków.

Kermol z Gostyka

Cóż, nic dziwnego, skoro wciskasz CDki do stacji dysków :))) Owszem, czasem zdarza się nam słyszeć, że nasze Cover CD są "cienkie" - ale chyba nie o taką cienkość tu idzie :). Pomyśl logicznie: jaki biznes mielibyśmy w tym, by psuć Wam sprzęt? Nie prowadzimy przecież sklepów ze sprzętem! Co do awarii Twojej stacji - a co by było, gdyby w podczas lektury naszego pisma spadł Ci na głowę żyrandol? Też powiązałbyś te zdarzenia? (Czytanie CDA zwiększa szanse urwania się żyrandola?!). Zresztą (sorry za to, co zaraz napiszę - ale MUSZĘ!), czytając ten list, miałem wrażenie, że ten żyrandol jednak Ci spadł... na głowę :)). Mówiąc krótko: BUACHACHACHA! (Uwaga: nie nabijamy się z Ciebie - a z głupot wygadanych przez te "szumowiny" i absurdalności podejrzeń).

#####

Co wasze dziewczyny sądzą...

...o tym, że ciągle gracie na kompach? Pozwalamy sobie przytoczyć wyniki ankiety o powyższym tytule, przeprowadzonej na jednej z zachodnich internetowych stron.

- * nienawidzą tego - 32%
- * jest im to obojętne - 11%
- * w sumie też to lubią - 12%
- * grają więcej od nas! - 7%
- * nie mam dziewczyny :(- 38%

Prawda, że dość wymowne wyniki (szczególnie ten ostatni...)? Ciekawe, jak to wygląda u nas - dziewczyny i chłopaki, piszcie jak sprawa wygląda w Waszym wypadku!

#####

Klawiszologia...

Przeczytałem w AR 11/99 list, "mniejsze pobieżnie" odpowiadacie, że nie dacie klawiszologii, by nie ułatwiać życia piratom. Zgadza się zupełnie, ale parę dni temu kupiłem w Empiku pełną wersję Clasha:

pudełko + CD + okładka. Brak JAKIEJKOLWIEK instrukcji, cena 22 zł. Z chęcią dopłaciłbym te 2 zł za xero miniinstrukcji. Tym brakorobom, którzy rzucają na rynek tak wydane gry radzę, aby obok napisu "pełna wersja programu" dodawali inny: "produkt niekompletny: brak instrukcji". Swoją drogą, by zobaczyć sprzętowe wymagania tej gry, trzeba otworzyć zafoliowane pudełko.

Kot Behemot

Cóż, fakt jest faktem, że bez instrukcji w Clasha gra się niezbyt komfortowo, delikatnie mówiąc. Kto chce - niech kupi i się męczy. Albo między producentów, ciężko nam za to pojąć związek pomiędzy naszą cytowaną odpowiedzią i zakupem tego Clasha :). Gdybyśmy to MY go opublikowali - mielibyście taką instrukcję, że ho, ho!!! (Swoją drogą gratulacje za wykwe! Mistrz & Małgorzata RULEZ FOREVER!!!)

Kalasanty?

Smuggler, w jednym z CDA napisałeś, że nazywasz się Kalasanty (że tak mam na imię - Smg) i nie reagujesz na to imię. Sprawdziłem we wstepniaku i żadnego Kalasatego tam nie ma. Ale jeśli naprawdę tak się nazywasz, to nie przejmuj się, bo ojciec jednego mego qmpla ma na imię Symforian.

CD-Lamacz

Ja wprawdzie szukałbym naszych imion i nazwisk w stopce redakcyjnej, a nie wstepniaku - ale nic to. Sam widzisz, że mam przechlapane: nie dość, że mam na imię Kalasanty, to jeszcze mnie ignorują w stopce :(((. Może to dlatego, że na drugie imię mam Pantalemon, a na bierz-mowaniu wybrałem sobie: Bonawentura? [Wszystkich, którzy noszą ww. imiona prosimy o nie nadsyłanie listów w stylu "jak śmiesz z nas kpić, Smuggler?!". Ktoś, kto NAPRAWDĘ ma na imię Kleofas - ma moralne prawo się z Was nabijać :)]. I faktycznie nie reaguję na imię Kalasanty - tu nie skłamałem :))).

Steir again

Dzięki za adres. Pomógł - znalazłem. Zadzwońiłem też na 997 i dowiedziałem się, że "tacy biorą się" z tej samej planety, co Smuggler, a rozprawdają ich po całej planecie Mr Jedi. A adres freewareowego oleju do głowy to: www.mobil1/smuggler/he-ad.com.pl. PS Ciesze się, że Wam ręce opadły. (Jest! Udało mi się!!!)

Steir

Che che, widzę, że downloadowałeś dość sporo tego oleju i dokonałeś upgrade'u mózgowaszkki, zanim do nas powrótnie napisałeś :). I bardzo słusznie, pochwalamy! PS. Następnym razem w takiej sytuacji nasze ręce znów odpadną - na Twoją najmadrzejszą część ciała (sam sobie dośpiwaj - jak!). Aha, będziemy w nich trzymać kowadła. :) [Jeśli, czytelniku, nie wiesz o co biega w tym liście, poczytaj "Ręce opadają" w 11/99].

CDA-testy

Mam zaszczyt przedstawić wyniki badań, jakim została poddana wasza gazeta w laboratoriach Najwyższej Izby Kontroli. Otóż gazeta CD Action poddana została następującym testom (w wymienionej kolejności): upuszczenie do kaluży; otrzępywanie z wody; powierzchniowe zeskrobywanie błota; suszenie z gruntownym oczyszczaniem; prasowanie w temperaturze 3 stopni w skali kulkowo-żelazkowej; przyciskanie dwunastoma 800 stronicowymi księgami. Po testach stwierdzono: gazeta nadal jest czytelna; żadna ilustracja nie utraciła swej jakości; wypadnięcie trzech kartek; nieprzyjemny zapach w pokoju (efekt zadziałania wysoką temperaturą). Ogólnie gazeta jest w stanie dobrym, nadaje się do użycia i nie zagraża zdrowiu ludzi. Ocena gazety w skali 10-cio stopniowej: 8. Następne przewidywane testy: wytrzymałość na niskie temperatury; zachowanie się gazety w próżni. Z poważaniem: Inspektor Najwyższej Izby Kontroli.

paff1

Zdaje się, że MY zaczniemy też testować w ww. sposób - niektórych czytelników :).

Tylem w XXI wiek (dwugłos)

Artykuł ten wywołał wielki odzew. Opinię większości z Was można streścić w zdaniu "jest dużo gorzej niż Wam się wydaje". Fakt, że były też opinie wprost przeciwne (dobry sprzęt, wykwalifikowani nauczyciele), ale - prawdę mówiąc - stosunek tych pierwszych do tych drugich wyniósł jak 20:1 (skromnie licząc). W wielu listach uczniowie podawali wręcz kuriozalne przypadki niekompetencji prowadzących te zajęcia wykładowców. Ale my zacytujemy tu fragment listu pewnego nauczyciela...

A zaraz potem inną - i kontrowersyjną - opinię.

Na koniec ot taki obrazek z życia. W czerwcu moja szkoła (liceum z gabinetem komputerowym, wyposażonym w sprzęt, który zapewne stałby się obiektem Pana żartów (uzasadnionych)), wydelegowała mnie jako tzw. obserwatora testów kompetencji. Na ten egzamin trafiliem do podstawówki w wiosce jakich wiele. W szablonie, który szkoła wypełnia, wpisywane są oceny każdego ucznia z poszczególnych przedmiotów. No i problem. W szablonie jak byk: INFORMATYKA. Tymczasem żadne z tych dzieci nie widziało komputera na oczy. Dzwonią do czcigodnego kuratorium. Odpowiedź: wpisywać ocenę z zajęć praktyczno-technicznych. Ot jak szybko można zrównać informatykę z robieniem kasztanowych ludzików... Myśli Pan, że taka wioska jest w Polsce jedna? Pana syn, mimo że narzeka na stan informatyki, należy chyba do szczęśliwców...

RASID

Naprawdę - strach się bać...

Pan Andrzej Sawicki wylał na Waszych łamach całe wiadro łez nad programem nauki Internetu w szkołach. Dobra, tylko nie za moje pieniądze! Słyszałem ostatnio w lokalnym radiu transmisję z pobytu średniej szkoły w pracowni komputerowej z łączem internetowym. To jest czysta paranoja i nikt mi nie wytłumaczy do czego to jest im potrzebne. Jak ktoś chce ircować, to niech robi to za swoje pieniądze i ze swojego telefonu ściąga sobie gify i mpegi. Taki sam problem jest na wyższych uczelniach, gdzie programy ftp pracują całą dobę, ściągając pirackie oprogramowanie w ogromnych ilościach, a jedynym zainteresowaniem użytkowników jest IRC. Sieci w szkołach służą wyłącznie do grania, lecz jest to wina badźwinyh nauczycieli, którzy mają to wszystko gdzieś. Może pora na kontrolę antypiracką we wszelkich tego typu pracowniach i kilku takich maniaków Internetu, jak pan Sawicki, zmienić swoje poglądy na temat największego śmietnika współczesnego świata. Może w najbliższych czasach skończy się wykorzystywanie swoich miejsc pracy dla własnej przyjemności, w imię idei wspólnej Europy, globalnej wioski. Jasne, niech każdy młody człowiek zna się na komputerach i potrafi poruszać się po sieci - tylko że 75% z nich ma to wszystko gdzieś, i tak woli zasiłek dla bezrobotnych i piwo zamiast pracy. Ale skoro jest za darmo...

Marek Czarnałowicz

Hmmm, w takim razie po co uczyć ich czytać - skoro potem czytają Nie, Hustlery i jakieś inne świństwa, a nie podręczniki szkolne? Najlepiej zresztą zamknąć szkoły w ogóle. Nic tego materialnego nie wytworzą, a tylko trzeba płacić pensje nauczycielom (z moich podatków!!!). A ja się przecież już nie uczyć!!!... Sorry za ironię; ale uważamy, że powyższa opinia jest - jak by to wyrazić - nadmiernie radykalna. Pamiętać należy o dwóch rzeczach: skoro dajemy wolną rękę ludziom - to na pewno część skorzysta z wolności w sposób budzący wątpliwości. (Tu: ściągając piraty czy jakieś pornusy - jakaś kontrola ich działalności mile widziana). Ale lepsze to niż "zakazać, zabronić, zamknąć". A, że ircują za darmo? Ponoć nauka w Polsce jest bezpłatna... Jakby nie patrzeć, uczyć się obsługi Internetu, a ponadto wcześniej czy później będą chcieli mieć go w domu (już za własne pieniądze). Dlatego uważamy, że (mimo wszystko) się to opłaca. Imć Sawicki nie jest zaś maniakami Internetu - on tylko nie chce, by jego syn wyszedł ze szkoły jako gość, który błędnie będzie odróżniał partyculkę od imiesłowu i miotłę od mezozy - ale nie będzie potrafił w pracy uruchomić edytora tekstu na PC-cie. Ponadto, gdyby każdy zaczął decydować na co mają pójść jego pieniądze z podatków... wolę nie myśleć.

Ludzie & Ludziska 2

Macie supergry i dema. Wszystko by było świetnie, gdyby nie fakt, że gdy instaluję grę potrzebującą akceleratora, wyświetla się komunikat o błędzie. Wczytałem w AR, że można skopiować akcelerator 3D na 2 CD-Romy. Jeśli to prawda, to zamieście to.

Thomas

Tu nam na chwilę mowę odebrało. Z pisma można wnioskować, że 10 lat skończyłeś dość dawno temu... Jeśli chciałeś zrobić nam dowcip, udając że dałeś się nabrać na nasze głupawe teksty - wyszło Ci w 100%. Jeśli zaś pieszysz to serio... No dobra, sam chciałeś: te 2 CD, na które można skopiować akcelerator, to są takie specjalne CD Romy, nie takie pierwsze z rzędu. Te są podwójne i można na nie zapisywać 20 Gb danych i kasować do woli. (Na giełdzie odróżnisz je od tych zwykłych po tym, że nie są okrągłe, a sześciokątne i kosztują 1234,56 zł za sztukę). Przyslij nam dwa takie, a my na-

gramy Ci akcelerator oraz procesor P3-800 (bo miejsca starczył) jako premię. Okej, zakładamy teraz, że po prostu jesteś bardzo początkujący i nie znasz się na naszych żartach. Zatem serio: na CD można co najwyżej skopiować PROGRAMY, które starają się EMULOWAĆ akcelerator. Być może kiedyś nawet coś takiego wrzucimy na CD. Ale żeby toto w ogóle chciało sensownie zadziałać to P3 + 128 Mb wcale nie jest za dużo...

Listy od frajerów

Mam do Was wielki żal, że zamieszczacie listy osób, które Was krytykują. Przecież im o to właśnie chodzi, by list znalazł się na łamach AR. Nie rozumiem tego. Taki frajer napisze kilka zdań o tym, że jesteście kretynami, debilami, lamerami, bęcwałami itd. Jak możecie takie coś zamieszczać? Może chcecie się tym chwalić, ale trzeba mieć nie po kolei żeby się tak ośmieszać.

Gacek z Gdańska

AR to forum czytelników, a nie miejsce, gdzie wygłasza się pochwały itd. Z Waszych listów wybieramy te, które reprezentują Wasze różnorakie opinie; są zatem i mądre, i głupie, i śmieszne, i takie, które ograniczają się do bluzgania na nas i wszystkich, którzy mają inne zdanie niż piszący. Nie chcemy robić selekcji na zasadzie "list dla nas niewygodny - to won!". Mamy też wolność słowa - więc nie będziemy ingerować (może poza korektą ortograficzną, x-owaniem nazw konkurencyjnych pism - no i koniecznymi skrótami) w ich treść. Jeśli ktoś uważa, że jesteśmy debilami itp. - jego sprawa (inna sprawa, że to prawda :)). Co do ostatniego zdania Twego listu - chwalić się tym nie chcemy (jest czym?), ale faktycznie: mamy nie po kolei. Jadadadadada. I dlatego pewnie nas czytacie - bo choć raz czytelnicy są mądrzejsi od tych, co odpisują na listy :))))).

Czołem!

CDA czytam od pół roku i choć z oporami, przekonałem się do Was. Na wstępie wyrazić chciałbym głęboki podziw dla anielskiej wręcz cierpliwości, jaką wykazujecie wobec niezłomnej konsekwencji licznych czytelników w przysyłaniu wciąż tych samych pytań, pretensji, oskarżeń, ponagleń, żądań, obelg i oczywistości. Jednocześnie gratuluję dyplomatycznej błyskotliwości i diabolicznej chytrności w dawaniu odpowiedzi oraz ma się rozumieć całej Redakcji sporego kawałka dobrej roboty. A teraz sugestie:

Nie można by zastąpić w bonusie midów, prawdziwą muzyką np. z jakichś gier, a zdjęć Lary C. (Ludzie - LITOŚCI!!!) zdjęciami z filmów związanych z grami?

Midy to też muzyka przez duże M. Mozart zagrany na harmonijce ustnej nadal pozostaje Mozartem... Co do fotosów z filmów - cóż, jak się trafi coś dobrego?

Czy planujecie poszerzenie AR? Jeśli tak to odrazem! Wściecie na czym polega inflacja, a poza tym liczy się jakość - nie ilość.

Dlatego AR nadal ma objętość 4 stron i nie planujemy więcej.

Ciekawe, w AR 11/99 piszecie, że ze względów finansowych nie pakujecie gazetki w folię, ale w EMPIKU są zapakowane (zawsze krępię się zdziwić, by zająć). Czyżby dobroczynność pośrednika?

Cóż, oni sami tam sobie ją foliują. Skoro chcą i się im kalkuluje...

Myśl o piractwie. Jeśli kopiowanie gier jest złodziejstwem na równi np. z kradzieżą samochodów, to takim samym przestępstwem jest kserowanie książek i czasopism w tysiącach punktów w całej Polsce i nie tylko. Co Wy na to?

Nie chcemy tutaj prowadzić akademickich dyskusji. Tym niemniej: jest pewna różnica pomiędzy kopiowaniem na własne potrzeby, a kopiowaniem celem rozpowszechniania i zarabkowania. Pierwsze jest dopuszczalne - drugie to przestępstwo.

Dylemat. Kupiłem oryginalne Baldur's Gate za 149 zł. I mam: 5 CDków, grubą i pasjonującą instrukcję, żarząca książkę, odłutową mapę no i oczywiście bardzo dobrą grę. Czytam listopadowy CDA i widzę: Homeworld - 10/10. Sprawdzam demo... szczena na podłodze. W głowie tylko jedno: muszę ją mieć! (Tzn. grę, nie szczenkę). Sklep. Jest - 159 zł. Ekspe-dient otwiera pudełko i wyjmuję jeden dysk, cienką instrukcję i... grzecznie się do mnie uśmiecha. Rozumiem, że w grach najważniejsze są właśnie gry, ale zastanawiam się dlaczego jeden wydawca potra-

fi zaferować za tę samą cenę więcej niż drugi. Mam nadzieję, że nie chodzi tylko o dobrą wolę lub takową brak.

Cóż, dobre pytanie - ale nie potrafimy na nie odpowiedzieć. Za to z chęcią zaopiekujemy się Twoją szczęką, skoro jej nie musisz mieć.

Jak możliwa jest tak atrakcyjna prenumerata? Tyłko nie mówcie, że nie dotuje Was Bill G.

Lord Gan - Damaar

Nie dotuje. My dwaj go dotujemy. Ze swoich pensji.

Ynteligencja

Jakie Smuggler ma IQ (wiem, że ujemne, ale konkrety)?

Kane

Ehem, teraz mam do wyboru albo sobie narobić ogólnego obciachu, albo kłamać w żywe oczy. Chyba jednak wybiorę to pierwsze. Glupio mi się przyznać, ale moje IQ to mniej więcej 135... Ale dla usprawiedliwienia dodam, że pytania (w teście) były tendencyjne!

O plagiatorach

Jak czytam listy o takich bucach, którzy kradną cudze prace i pomysły, aby zaistnieć w CDA to mnie krew zalewa, a moje komórki chcą popęlić apoplezję! Ludzie, trochę szacunku dla innych. Wysył się trochę człowieku i pomyśl, jak TY byś się czuł w takiej sytuacji? Czy jesteś takim zerem, które nic nie potrafi?

Mgr dr sir DJ Arc Looboni

Dokładnie. Przestaliśmy się już cackać z wszelkimi plagiatorami. Teraz, jak kogoś przyłapiemy, to narobimy mu obciachu na całą Polskę. I wcale nie żartujemy...

Ludzie & Ludziska 3

Szanowna Redakcjo. Mam problem z dodatkiem do TR2 Golden Mask. Otóż dobytełem pełną PIRACKĄ wersję tej gry, zaistnawiałem ją, a potem zaistnawiałem dodatek z Waszej płyty. Następnie włączam grę i wyskakuje mi prośba o włożenie CD. Co mam zrobić? Ten sam problem jest z dodatkiem do GTA - też sobie załatwiłem pełną (piracką) wersję gry i też komputer żąda płyty.

M.S. Bydgoszcz

Najbardziej rozczuliło nas to, że pod listem była przybita tzw. adresówka - czyli pieczątką z pełnym nazwiskiem, adresem, telefonem. Nic, tylko posłać list na policję :). Bez strachu M.S. - jak widzisz nawet tutaj utajnił się Two dane, by nie narobić Ci obciachu; a zresztą tajemnica korespondencji rzecz święta i te sprawy. Możesz spać spokojnie. BTW: Ten TR2 z naszego CD możesz uruchomić i bez pirata, więc się sfrajerowałeś podwójnie. Co masz teraz zrobić? Hymmm... kup bejzboła i skontaktuj się ze sprzedawcą :). A następnym razem albo nie kupuj piratów, albo choć się nie chwal pieczątką :))))).

Ludzie & Ludziska 4

Na jednej z Waszych płytek znajduje się program Lotto 2000, przez godzinę wprowadzałem w niego liczby z ostatnich 100 losowań. Następnego dnia zobaczyłem, "jeśli chcesz na nim pracować dalej, skontaktuj się z [tu dane autora] i zapłać 130 zł!". A program chce, by mu podać hasło! Ale się wku...rzyłem! Gdyby to jeszcze 60 zł - ale 130?! Dlatego napisałem program, który usuwa to zabezpieczenie. Mam dla Was propozycję - za 50 zł dam go Wam do umieszczenia na płytce.

xxxx (adres znany redakcji)

Gratulujemy umiejętności crackowania i programowania - ale musisz poduczyć się jeszcze etyki i prawa karnego. Aha, jak trafisz na jakiś niezły "jumięty" zachodni od-twarzacz samochodowy i zdekodujesz go... to nie dzwoń do nas, OK? Doceniamy dobrą wolę lecz... sam rozumiesz (miejmy nadzieję). W obu przypadkach (tj. tych dwóch ostatnich listów) poraża nas wręcz brak podstawowej wiedzy o czymś, co nazywa się "własność intelektualna". Jeden z Was po prostu rzeczowo informuje, że kupił piraty, inny chce nam sprzedać sposób na oszukanie autora programu. Dla obu jest to coś tak naturalnego, jak - bo ja wiem? - podrapanie się po nosie. Oj ludzie, ludziska... formalnie rzecz biorąc jeden z Was jest paserem, a drugi włamywaczem (złodziejem) - nie wstydy Wam (teraz) choć troszkę?

Żegna Was Nie-ludz & Nie-ludzisek

SMUGGLER & MR JEDI

Poznaj nowe arcydzieło twórców Baldur's Gate i Fallout 2

PLANE SCAPE TORMENT

To nie jest zwykła gra
- to arcydzieło mistrzów
gatunku. Twórców gier
Baldur's Gate i Fallout.
Czeka na Ciebie nowy świat,
nowe przygody i nowe wyzwania.
Od dziś nazywasz się Bezimienny.



Skończyłeś grać w Baldur's Gate, zagraj w Planescape Torment.
Wkrótce w sprzedaży wspólnie wydana polska wersja gry
4 płyty CD oraz niepowtarzalne dodatki w cenie gry! Szczegóły za miesiąc.

Advanced
Dungeons & Dragons

Interplay

BLACK
ISLE
STUDIOS

OFFICIAL
Licensed Product

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

4CD

GRY
Z PRACY
CD PROJEKT
WSPÓLNIE
WYDANA
ZABAWA
DOWOLNA
CENA

TELEFONNA POLSKA WYŚWIETLACZKA
CD PROJEKT
PL

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowislna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

PLANESCAPE TORMENT & DESIGN: ©1999 Interplay Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. BioWare Infinity Engine ©1998 BioWare Corp. Portions ©1998 TSR, Inc. Torment, Planescape, Planescape logo, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, the AD&D logo, TSR logo są znakami handlowymi TSR, Inc., oddział Wizards of the Coast, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Interplay, Interplay logo, Black Isle Studios i Black Isle Studios logo są znakami handlowymi Interplay Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. BioWare, BioWare Infinity Engine i BioWare logo są znakami handlowymi BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin jest znakiem handlowym Virgin Enterprises Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone. Baldur's Gate, Fallout 2 i Forgotten Realms i ich logo są zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt. tel. (0-22) 519 69 00